GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.178
2006年07期
定价9.80元



随刊附送
电玩通&电击收藏
樱花大战1·2海报

特别报道 全4弹

搏击之夜3
无差别拳王 争霸赛降临
技击伴随搏杀 胜负映衬尊严

BLACK黑煞
黑客煞星！年度最强FPS彻底验证！
警惕！我们站在了战场最前线！

SONIC飞板
狂奔十五年 SONIC外传作品分解

天下人
天下无双

最新游戏情报大公开

战国无双2
最终幻想XII
幻想水浒传5/圣剑传说 玛娜之子

最新上市游戏解析

北欧战神传PSP
快打旋风 生死街头
机动战士高达UC
街头足球2/任侠传
大航海时代DS
恶魔召唤师

大特报

铁拳 黑暗复苏
铁拳是如何炼成

盗墓者 传说
关于劳拉·克劳馥的一切

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 07
TVGAME 综合情报志

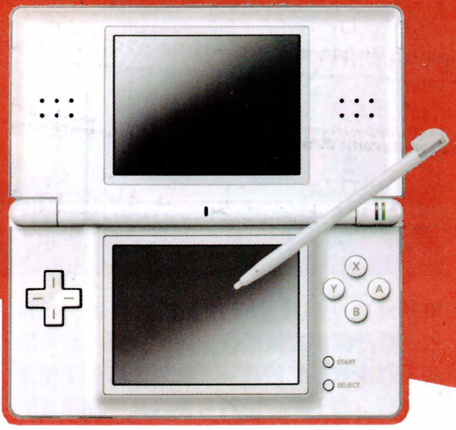


FINAL FANTASY XII
最终幻想XII
最终幻想XII全剧情珍藏DVD
FINAL FANTASY
第一男主角瓦恩精美挂饰
完全攻略本
COMPLETE GUIDE BOOK
通关必备 必中的攻略
系统彻底解析·全流程要点·全剧情对话
战斗指南各关卡难点详细解说·最速资料
实用技·特殊玩法·隐藏秘技·背景资料
随刊附录 全剧情影像DVD
豪华版 超值定价 24.8元
豪华版
三件套装
① 男主角瓦恩招牌挂饰
② 豪华精装完全攻略本
③ 全剧情影像DVD光碟
决战游戏之巅
史上第一款满分正统RPG游戏!
3月25日 震撼上市 永久收藏
标准版:完全攻略本+DVD
14.8元
完全掌握分解 彻底剧情研读
全场CG收录 遨游FF世界



2006年/06期
Vol.52
3月20日全国上市

本期抽奖奖品加入



NDS Lite 新款掌机
掌机迷期期送
更多奖品给你
更多惊喜

超实惠价
5.80元
每月两期只要11.60元
让更多人能够享受PG

全线直击！
假NDS大暴光
老版NDS翻新灾难救急法！PG助全力！假货远离你！

彻底验证！
NDS lite全角度测试对比

彻底攻略！
圣剑传说DS 玛娜之子
北欧战神传
樱花大战1+2
帝国时代/大航海时代DS

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

“最终幻想XII”满分攻略始动——



本期继续从游戏《FF12》的世界观、新角色、新种族等方面进行全面的介绍。对新的战斗和成长系统的理解，也为玩家做了相关的分析。由于本作绝对可称为是举世瞩目的超级大作，本杂志将从本期起以攻略连载的形式给玩家进行详细的介绍。 □文/龙马





PS2	本刊译名：最终幻想12				CERO 全年龄
	SQUARE-ENIX	8990日元	2006.3.16		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	100K	



古拉米斯皇帝

阿鲁凯迪亚帝国的皇帝，古拉米斯

作为阿鲁凯迪亚帝国的皇帝，古拉米斯深感自己已经年老体衰，整天为继承者的问题苦恼着。他的第三个儿子维茵被认为是公认的继承者。但古拉米斯作为他的父亲，虽然有义不容辞的父爱之心，却也因维茵独断专行的作风而存有一种警戒之心。此外，帝国中还有推举维茵的弟弟拉瑟作为继承者的一股势力，他们两人的成败关系到帝国将来的命运。介于这场继承者之争，古拉米斯表面上不动声色，却和元老院里的裁判官们在暗地里运筹帷幄。





←年幼而纯真的拉瑟提出了希望和平解决的意见，阿西亚的表情是在否定和平解决的可能性吗？

拉瑟和阿西亚接触!?







↑→裁判官，卡布拉斯（ガブラス）在和古拉米斯皇帝交谈，难道是在谈论维茵的事情吗？



↑虽然有才干但却独断专行的维茵，也许正在计划着一件让父亲古拉米斯无法想象的事情。古拉米斯无论如何猜不到儿子的企图，整日郁郁寡欢。

FF12相关最新情报之一：作为FF12主舞台的“依巴里斯”世界有两个帝国：阿鲁凯迪亚帝国和罗萨里亚帝国。这两个帝国间的战乱和纷争是引发世界混乱的元凶。这里面，还有一个作为中立国存在的比约埃鲁巴王国。在这里将罗萨里亚帝国和新出现的比约埃鲁巴王国作以详细的介绍。罗萨里亚帝国：自古以来，与阿鲁凯迪亚帝国长期敌对。很久以前，以“琥珀之谷”为据点拥有强大军事力量的玛尔卡拉斯家族和周围的氏族共同建立了这个军事大国。每个氏族都分别各自持有军队和自治权，也就是说，其实是以“大本营”这种机关形式将各个氏族统一起来的。在漫长的历史岁月中，罗萨里亚帝国的王位不断更换，现在统治着帝国的是玛尔卡拉斯家族。

©2006 SQUAR ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida

由班加一族的粗暴家伙们所构成的

巴迦莫南集团



不属于任何一个国家，作为除恶助善的空贼，以及身为正义一族，在民众间拥有绝大人气的巴尔弗莱亚。但是，由于这个职业的原因，被各种各样的势力追杀，更因为成为了头号通缉犯而使之名声大振。为了通缉的赏金执拗地追逐巴尔弗莱亚的这些人，在这里给大家做一下介绍，正是班加（**バンガー**）族的巴迦莫南(**バッガモナン**)与其组织。玩家在故事中应该会在遇到巴尔弗莱亚的同时遭遇这个组织，它们会和主角们发生什么样的关系呢？





↑为了活捉巴尔弗莱亚而不择手段的一个组织。在这伙人的旁边，有一位手上戴着镣铐沦为囚徒之身的女性，难道是为了威胁巴尔弗莱亚乖乖就范的人质么？

这个组织的目的只有一个 那就是巴尔弗莱亚的人头!!





↑巴迦莫南组织的目标是巴尔弗莱亚的人头，以此获得大量的赏金，但是每次都因他轻轻松松地逃走而变得愤怒难忍，满世界追着人家跑的情节也是经常出现。





无论使用任何手段 也要把巴尔弗莱亚活捉!!

FF TOPICS

软件的预约已经开始

在日本的游戏销售店与24小时便利店、以及ONLINE销售系统等等销售渠道，已经开始进行了预约购买的活动！还会得到作为预约特典的《FF12》原创“iTunes Custom Card”大人气！这张小小的卡片能够在iTunes Music Store那里下载首席作曲家崎元仁先生的关于本作五首歌曲的合集。



←各种交错的思绪构成的人间百态，都可以在游戏中体会。此外独特的同伴指示等新战斗系统也请务必关注。

FF12相关最新情报之二：耸立着巨大魔石的中立国——比约埃鲁巴王国。王国内到处都充满了有浮力的巨大魔石结晶，从而形成了一座空中王国。在这个出产优质魔石的国家里住着很多莫古力族。阿鲁凯迪亚帝国和罗萨里亚帝国之间的战争结束后，比约埃鲁巴王国作为中立的调停国。经过调停之后，比约埃鲁巴王国的哈尔姆·欧托尔4世把自己国家的自制权交给阿鲁凯迪亚帝国，顺应了阿鲁凯迪亚帝国的意志。正因为如此，中立国的比约埃鲁巴王国成为阿鲁凯迪亚帝国的友好国。至此又出现了一名新人物——哈尔姆·欧托尔4世。他是达尔马斯卡王国国王被暗杀时，和平调停时出现的相关重要人物。和达尔马斯卡王国国王是至交，对国王的女儿阿西亚也是从小就非常熟悉。

解读XII世界中的关键词

本页将向玩家们介绍FF 1 2 的主舞台——依巴里斯世界中的各种人物之间复杂的关系。我们以人物关系图的方式来向玩家说明。

STORY 从一场命运般的邂逅而开始的故事

军事国家——阿鲁凯迪亚帝国是一个不断的向周边国家发动侵略的军国主义国家。本作的主人公——瓦恩生活的达尔马斯卡王国成为了被侵略的目标。在这场侵略战争的和平签字仪式上，达尔马斯卡王国骑士团的英雄巴修被认为暗杀了自己国家的国王，因此遭到了逮捕的命运。

从此时间又过了两年。住在前达尔马斯卡王国首都拉那巴斯塔闹市区的维恩，因为他的所有亲人都在那场侵略战争中被阿鲁凯迪亚帝国夺走了，所以他是在仇恨的阴影中成长的。有一天，他潜入了从帝国到这里担任执政长官的维茵的官邸。但是在那里却碰到了几乎同时潜入的空贼巴尔弗莱亚和芙兰。之后又碰到了囚人身份的巴修，甚至又戏剧般的遇到了以阿马里亚为匿名，而隐藏了真实身份的前达尔马斯卡王国国王的女儿——阿西亚。她继承了亡父的遗志，为了王国的兴旺，组成了反抗帝国的解放军。从那一天相遇开始，这场宏大的故事开始初露锋芒了。



由多个种族共存的世界

→本作和GBA版《最终幻想战略版》（以下称FFTA）有着相同的世界观，出现了很多在《FFTA》中出现过的种族。

乘坐飞空艇驶向天空

←本作中的"魔石"不但是日常生活中频繁使用的能源，也是飞空艇不可缺少的源动力。也许争夺"魔石"将成为游戏的一个重点。

关键词人物篇

keyword

十七位重要角色

瓦恩



本作的主人公。做梦都想乘坐飞空艇在天空自由飞翔，"空贼"则成了他憧憬的职业。

阿西亚



已故达尔马斯卡王国国王的独生女。曾经是唯一的王位继承人，现在却是反抗帝国的解放军领袖。

帕涅罗



瓦恩的朋友，因为战乱而失去家族的孤单少女。和瓦恩住在相同的市区。

巴修



前达尔马斯卡王国骑士团的将军。但是却因被指控暗杀了国王而当了囚犯。

巴尔弗莱亚



劫富济贫的空中盗贼。精通关于机械的所有东西，可以说是个优秀的机械工程师。



←不属于任何国家的自由人。与芙兰之间是很强的信赖关系。

芙兰



拥有超长寿命的维拉族女性。和巴尔弗莱亚一样，能够自由自在地操纵飞空艇。

乌斯拉



前达尔马斯卡王国骑士团的将军。是巴修的战友，同时也互相视为竞争对手。

维茵·卡鲁达斯·苏里托尔



阿鲁凯迪亚帝国皇帝，古拉米斯的第三个儿子。被认为是最有希望的王位继承人。

莱瑟·法鲁纳斯·苏里托尔



古拉米斯皇帝的第四个儿子，完全信赖父亲和哥哥。理性而又坦诚的性格。

古拉米斯皇帝



统治着阿鲁凯迪亚帝国的已过知天命之年的老皇帝，也是维茵和莱瑟的父亲。

谜之青年



在帝国进行侵略战争之前，一场庆祝的盛装游行上，和阿西亚一起受到了祝福……

莱库斯



所属于前达尔马斯卡王国骑士团。国王被暗杀的时候，正跟阿西亚在一起，如今……

卡布拉斯



深受古拉米斯和维茵信任的审判官。好像和阿西亚之间有什么不为人知的关系。

吉斯



年事已高的审判官，负责监视着莱瑟。好像也见过阿西亚本人。

萨尔卡巴斯



为了阿鲁凯迪亚帝国的繁荣而不懈努力的审判官，对皇帝古拉米斯可谓忠心耿耿。

多莱斯



众多审判官中唯一的一名女性审判官。是莱瑟的支持派，维茵的反对派。

贝尔卡



是审判官中的极端右派分子，对于有着共同想法的维茵，则是忠贞不二。

王国·都城篇

阿鲁凯迪亚帝国

拥有强大的军事力量，在游戏依巴里斯的世界中，可以说是超级军事大国。由于所属的巴伦迪亚大陆靠近罗萨里亚帝国支配的欧达里亚大陆，所以两国间长年战争不断。统治着阿鲁凯迪亚帝国的是苏里托尔家族的古拉米斯皇帝。如今担心两个儿子，维茵和莱瑟命运的同时，暗地里还紧紧地盯着元老院，生怕他们会有什么企图。被称为"裁判"的苏里托尔家族专署的武装亲卫队，是阿鲁凯迪亚帝国强大军事力量的代表。

王都拉纳巴斯塔

前达尔马斯卡王国的首都。周围是高高的城墙和沙漠，到处都长满了亚热带的植物。是瓦恩和帕涅罗的故乡。

达尔马斯卡王国

曾经由已故的达尔马斯卡王国国王统治着，阿西亚是这个国家的以前的公主。两年前遭到阿鲁凯迪亚帝国的侵略，最终被其吞并。



←处在巴伦迪亚大陆和欧达里亚大陆之间接壤处的小国。

罗萨里亚帝国

长久以来与阿鲁凯迪亚帝国之间进行激烈战争的大国。这个国家的一举一动，应该对游戏的情节有重大的影响吧。

组织篇

解放军

阿西亚和乌斯拉隐藏身份而设立的抵抗组织。以复兴达尔马斯卡王国为目的，终于向帝国军队发起挑战。

空贼

驾驶着飞空艇，自由自在的组织。身在其中的巴尔弗莱亚和芙兰可以说是劫富济贫的正义之贼，在市民中有很高的人气。

"森托里奥"狩猎工会

根据莫古力族的蒙伯兰的想法而成立的组织。如果所属于工会，在街上的酒馆等地方，就会接到各种各样的任务。

元老院

帝国所属的组织之一。有时候，元老院的发言权甚至凌驾于皇帝之上。其实也是暗地里操纵着帝国的谜一样的组织。

裁判

统治阿鲁凯迪亚帝国的苏里托尔家族的武装亲卫队。听从苏里托尔家族的调遣，同时也拥有对市民们的依法裁判之权。

裁判官

裁判官可以说是站在裁判们的顶点之上。但是他们之中由于分工和各自想法都大不相同，彼此之间几乎没有什么信赖可言。

达尔马斯卡王国骑士团

既是将军又是英雄，在民众中拥有很高影响力的巴修和乌斯拉都所属于其中，是王国中最强的骑士团。



←作为国家英雄同时又有很高影响力的巴修，为什么背叛祖国，甚至暗杀国王呢？

巴加莫南

在空贼巴尔弗莱亚身上投下重金，悬赏捉拿。不停地找寻着巴尔弗莱亚的行踪，以活捉巴尔弗莱亚为目的的班加族集团。

FF12相关最新情报之三：关于人物间各种关系的新情报。比约埃鲁巴王国的大部分魔石主要是向阿鲁凯迪亚帝国的研究机关进行提供。两国有着十分亲密的关系，但是裁判者的吉斯来访问哈尔姆·欧托尔4世的时候，他还是彻底地强调了比约埃鲁巴王国的立场是中立的。从游戏最新的影像来看，阿西亚来到从小就认识的哈尔姆·欧托尔4世那里寻求帮助，结果却遭到了非常冷淡的回答。在请求给以阿西亚组织的祖国复兴解放军援助的时候，哈尔姆·欧托尔4世提到的"王家之证"是什么呢？哈尔姆·欧托尔4世到底会是解放军的协力者，还是阿西亚的敌人呢？

依巴里斯的人物相关图

在这里，我们以人物相关图的形式给玩家们详细总结一下前面提到的所有人物和国家之间的各种复杂关系。希望能对玩家了解FF１２的宏大世界有所帮助。游戏的故事是以主人公瓦恩的冒险为中心展开的。阿鲁凯迪亚帝国对达尔马斯卡王国发动侵略战争，以及监视着帝国两位继承者一举一动的元老院和裁判官们的想法，等等，这些都戏剧性地描绘出了复杂的人情世态。但是，这些也都只能算是发售前的一些预备知识，希望能对玩家们哪怕有一点帮助，我们就很满足了。其实我们也和你们一样十分期待着这款超级大作。

空贼



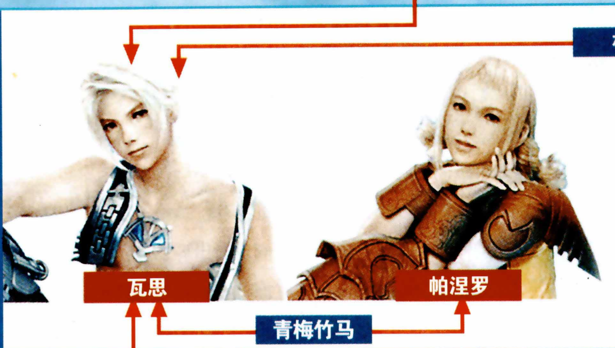
敌对



憧憬、相遇

前达尔马斯卡王国

闹市



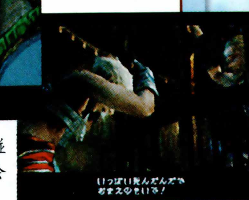
相遇

监狱（在市民中也流传着已经死去的传闻）

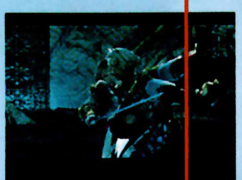




←因为背上了暗杀达尔马斯卡王国国王的罪名，被逮捕入狱。



→身为囚犯的巴修意外地碰到了瓦思一行。之后，将会有什么样的展开呢？



瓦恩和阿西亚的邂逅

瓦恩和阿西亚在一个地下水道般的地方不期而遇。这个时候，追赶阿西亚的帝国军队追了上来。为了帮助阿西亚，瓦恩和她结伴而行。阿西亚以阿玛里亚作为假名字，告诉瓦恩。瓦恩对她的一切可以说是全然不知。

父亲的仇

过去的战友



↑去前达尔马斯卡王国担任执政长官的维茵，到底心中的真实想法是什么呢？

↓连“魔石”的知识都不具备的莱瑟，却有着能看清事物本质的能力。



解放军





↑阿西亚和前王国骑士团的乌斯拉为了王国的复兴，组织了抵抗帝国的解放军。

支配

阿鲁凯迪亚帝国

苏里托尔家族



眼线

反对

忠诚

元老院

警戒



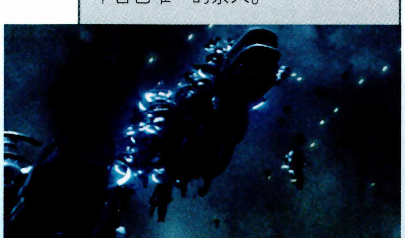
警戒

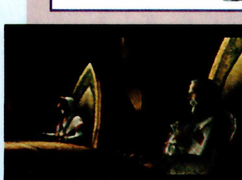
裁判官



两年前的侵略战争

回到游戏故事主线展开的两年之前，阿鲁凯迪亚帝国对达尔马斯卡王国犯下了侵略的罪行。CG动画再现了这段历史。在那场战争中，阿西亚的父亲，达尔马斯卡王国国王被人暗杀，瓦恩也失去了哥哥这个自己唯一的亲人。





←元老院好像对维茵的印象不是很好……

FF12相关最新情报之四:FF12主舞台的“依巴里斯”世界。这是一个充满了剑与魔法的世界，同时构筑着高度发达的技术与文明。这个广阔的世界是由：巴伦迪亚大陆、欧达里亚大陆和凯鲁欧恩，三块大陆组成。天空中无数的飞空艇交错飞行，大街上各种各样的种族人群摩肩接踵，这只是构成了“依巴里斯”世界一天中很平常的一个景像。在这个世界中有草原、森林、迷宫等各种各样的场景。由于各种地形的不同而演变进化出各种各样的怪物。从目前得到的最新资料来看，有萨里卡森林、东达尔马斯卡沙漠、弗恩海岸、米里阿姆遗迹，和魔石矿厂等游戏场景。

新要素"资格系统"初次公开 总结最新作的战斗系统!!

在介绍本作的新要素："资格许可"系统之前，还是希望玩家们能把以前介绍的"Active Dimension Battle即时多维战斗"系统（以下简称ADB）和能够控制同伴行动的"同伴指示"系统，好好的进行一下复习。因为无论哪一种要素都是到目前为止FF系列中全新的游戏系统。所以在发售之前，还是有必要认真的进行确认，为了迎接FF 1 2 的即将发售，还请玩家做好充分的战前准备。

"ADB"系统全称是指"即时多维战斗"系统。其特征是"ADB"的增长从地图画面到进入战斗画面的过程，基本不受读盘的影响。战斗中同种族的怪物会有突然加入的情况，使战斗具有十足的临场感。

利用"同伴指示"系统，可以设置同伴在战斗中的行动。玩家们利用系统中的目标对象瞄准线，对于行动目标从视觉上把握起来变得更容易了。







不选择指令的时候，战斗也会自动进行

玩家进入战斗状态后，如果不选择指令的话，等待时间槽会慢慢增加，到了一定程度，角色就会自动的发出基本攻击。但如果是想使用魔法或道具的时候，不选择指令也还是不行的。

针对选定的目标发出指令时



玩家要针对选定的目标发出指令时，画面中会出现一条"目标对象瞄准线"。此时，系统会根据玩家的行动而改变"目标对象瞄准线"的颜色。使玩家能从视觉上，更直观地把握住选定对象的行动内容。比如，蓝色的线则表示要对敌人采取攻击行动。也就是说，决定了对哪个敌人实行攻击行动后，蓝色的目标对象瞄准线就出现了。

蓝色的线	指示同伴对怪物进行攻击时出现。
红色的线	指示怪物发动攻击，确认谁会遭到攻击。
绿色的线	给同伴使用道具或者回复魔法时出现。
粉色的线	受到来自地图上NPC的支援时出现，是比较少见的情况。

和敌人的距离十分重要!?

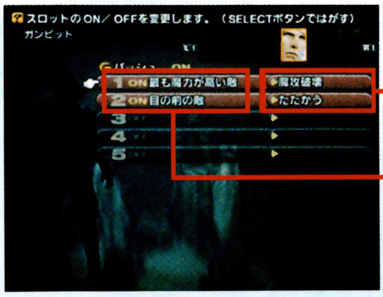
因为枪和魔法使远距离攻击成为可能。所以HP或防御力偏低的角色可以从后方发动攻击，这样既可以回避敌人的攻击范围，还不会受到没有必要的伤害。



←剑枪弓这些武器，根据种类不同，射程范围也各不相同。

可以设置行动内容的"同伴指示"系统

"同伴指示"系统在战斗中可以对角色的行动，进行详细的设置。"同伴指令"系统能够设置的项目，可以像购买道具一样在商店中购买。通过这些来增加"同伴指示"的种类，提高了游戏的可玩性。



指定动作

是通常战斗还是使用魔法，决定对于目标敌人应该使用怎样的战斗方式。决定同伴们的分工。

指定目标敌人

决定由谁发起已经设置好了的行动。红色出现时，表示怪物是指定的行动目标，蓝色则表示所选的行动目标是同伴。

开启"同伴指示"系统仍然可以任意行动

战斗中，想任意决定角色所有行动时，需要关闭"同伴指示"系统。但是即使开启了"同伴指示"系统，任何时候也都可以任意决定指令。关于这点，玩家们大可放心。





阿西亚发动攻击

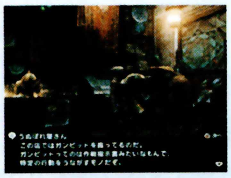


利用"同伴指示"对阿西亚进行设置

←在"同伴指示"里，对阿西亚设置：以"针千本"攻击"飞行类型的敌人"。阿西亚就会自动地攻击大量的敌人。

可以在商店中购买"同伴指示"

像前面说的一样，游戏中准备了很多各种各样"同伴指示"系统可以设定的内容。当然，从商店里购买是方法之一。其实有些特殊的"同伴指示"，还可以从怪物或宝箱那里获得。玩家通过努力来增加"同伴指示"的种类，根据战况的不同，而做出各种设置，就好像同伴们都具有不错的人工智能一样。这种感觉的战斗不是很有趣吗?



←要仔细听商店店员和同伴们对同伴指示系统的详细说明。

还有在商店里买不到的特殊"同伴指示"!?



→有效的利用同伴指示系统进行设置，决定攻击技和回复技，战斗也变得轻松了。

选择指令攻击

请看画面的左下方，可以看见帕涅罗学成的各种黑魔法。就算是在"同伴指示"系统里设置过的角色，也是可以自由地选择其行动的。



FF12相关最新情报之五：本作中作为各种能量源存在的"魔石"中，也出现了"破魔石"的新种类。也许"魔石"与"破魔石"将成为游戏进行的关键。各国中存在商店以及狩猎工会。主人公瓦恩团队到各地去冒险，都会看到魔法屋、杂货屋，以及FF12中不可缺少的"同伴指示"种类的交易专门商店，和能够接受各种任务而得到报酬的"狩猎工会"。如果所属于某个工会，不但可以得到各种工作的依赖，还可以利用这个工会所下属的各种会员制商店。本作中同样准备了主人公的坐骑——陆行鸟，在相应的陆行鸟屋里可以租用陆行鸟，也可以去捕捉野生的陆行鸟。

利用战斗资格许可系统进行角色自由养成

“资格许可”所指的是，对于战斗所必须掌握的各种各样技术的资格。在本作进行战斗时，如果需要装备不可或缺的武器和防具以及习得最新魔法的时候，不仅仅需要角色具有相应的等级以及足够的武器购入资金（当然，也包括从宝物箱子中能够得到的东西），还有资格许可的习得也是必要条件之一。资格许可，可以通过在实际战斗中所获得的资格许可点数（简称LP）来交换习得。右边这张图中被称做资格许可控制板，用各种各样不同的分类来区分开来表现不同的资格许可。如果按照一定的顺序学习同一种分类的资格许可的话，可以获得比现在更为强大的资格许可的学习机会。玩家根据自己的喜好，针对不同的角色来进行不同的资格许可学习方向，就可以培养出性能各异的角色。适用于白刃战体力过人的战士；或是强大的远程魔法师；亦或是肉搏与魔法全能的魔法骑士？



角色的LP
LP是与经验值单独分开，与经验值一样地通过与怪物战斗，结束后获得。如果使用这个LP来消费的话，可以学习到各式各样强力的资格许可。

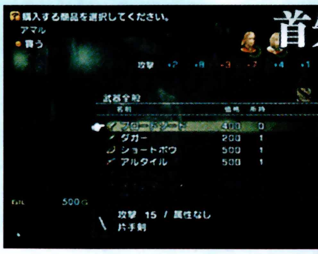
每个资格许可的分格
上面刻有每个武器与防具的装备、每个魔法和特殊技能的分类。左下的数字是必要的LP值，而右上则是资格许可的等级。

资格许可的数据
被选中的资格许可会显示技能和装备品的详细情报。如果显示出来的技能和装备品是暗色的，则表示了这个资格许可所对应的道具己方还未得到。

学习了资格许可再装备武器

装备武器与防具对于不同的角色之间并没有特别的限制，但是，装备这些必须有相应的资格许可。如果是没有学习资格许可的情况，即使购买了很好的武器和防具也只能当成工艺品放至掉渣。所以玩家应该重点考虑如何有效率的击倒怪兽积攒LP值。

首先就是资格许可的学习




↑哪个角色学会了被选中的武器和装备所必要的资格许可，会在画面上方用形象图标清楚的表示出来。图中所示的这把银之剑瓦恩暂时就不能装备。

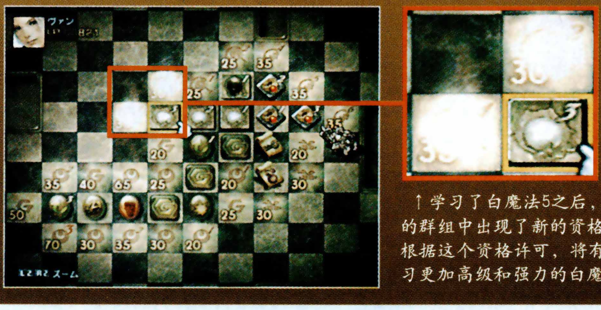
学会了“剑装备1”的资格许可



↑“剑装备1”的资格许可习得。这样大剑与长剑终于可以装备了。不过银之剑需要资格许可的恐怕是“剑装备2”。

资格许可控制板上出现新的群组！

已经学习过的资格许可的群组，在控制板上的标志表现为浮起状态。学习新的资格许可时只能从这些群组的旁边开始。而且，学习了新的资格许可后，那个资格许可群组的旁边，就会有新的资格许可出现。照这个原理逐渐学习资格许可的话，会将整个资格许可控制板完全填满。



闪闪发光的资格许可群组出现！

↑学习了白魔法5之后，相邻接的群组中出现了新的资格许可。根据这个资格许可，将有机会学习更加高级和强力的白魔法。

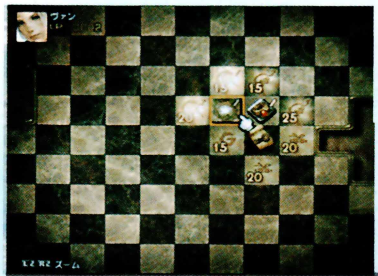
魔法同样需要资格许可的支持

同装备武器与防具相同的，学习新的强力魔法同样需要资格许可的支持，而且必须使用资格许可值在商店购买。想培养一个武器与魔法全部精通的角色、或者是只在一个领域里达到专家级别的角色，完全是玩家们的自由。



←必要道具和资格许可如果都没准备好的话，魔法则无法使用。

初级白魔法



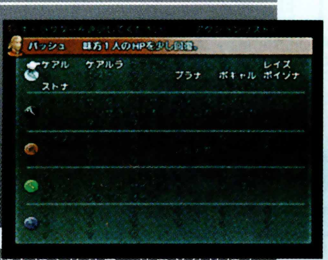


←只学习低等级资格许可的话，角色到后期会非常辛苦。

由于学习了白魔法Lv1的资格许可的关系，学会了咏唱**ケアル**（初级补血魔法）和**ブラナ**(治疗暗状态魔法)这两种魔法，这对于初期攻略有很大帮助。注意**ブラナ**的显示颜色为灰色，这是这个魔法还没有购入的缘故。

魔法的分类全部有5种

根据右边的照片显示，魔法的领域应该是被分类成有合计5种。包括被我们大家所熟悉的白魔法，黑魔法，和已经被确定在本作中出现的绿魔法和时空魔法外，似乎还有一个种类的魔法存在。难道说在本作中会出现系列作品中从未出现过的魔法种类么？魔法种类的详细分类，对于在实际战斗中所起到的是近乎战略性的意义。



FF12相关最新情报之六·依巴里斯世界中的种族。在这个广阔的依巴里斯世界中共同生存着多个种族，各个种族间的身体特征、知识等级和文化水平等都有相应的差异。就目前的情报来看，其中最具代表性的种族是和人类有着相同体态的修姆一族，加上人类，依照现有资料，依巴里斯的世界中共有7种种族共存。这其中有很多种族都在GBA的《FFTA》中出现过，但有一个专门为莫古力族的“狩猎工会”搜集情报的叫作玛肯隆的角色，它好像是所属于一个叫“恩·莫”的种族。下面将详细介绍一下修姆族、莫古力族、布埃拉族、西克族和班卡族，这5种主要的种族。

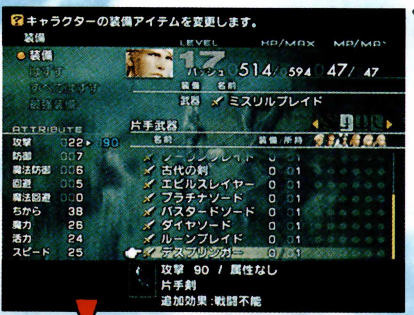
角色的成长类型是无限广阔的。

正如前面提到的那样，“资格许可”是能够选择成长类型，有着无限可能性的隐藏育成系统。并不是要玩家没有计划的通过“资格许可”系统去学习各种技能，首先决定好育成的方针其实是至关重要的。本页介绍的是能给魔法加上特效的魔道士角色类型。这是一种既能使剑又能操纵魔法的可以说是全能的角色类型。此类型角色可以进行很多特殊的战斗，玩家都可以通过利用“资格许可”系统进行有效地育成来实现，可以说一切都掌握在玩家手中。

第一种情况 把巴修培养成全能的骑士

不论是剑还是魔法，都能够自由自在地操纵！

装备了轻量级的武器——剑，再用物理防御性较高的重型装备加固身体，最后再配备一面能够抵御敌人攻击的盾牌，这就构成了骑士类型的角色。如果在此基础上再学习了白魔法，就能在战斗中主动地保护同伴，而且自己还能自动回复身上的伤势。这样一来，角色在游戏中就有了很好的平衡性。



可以装备死灵刀了！

取得了武器的资格许可后，一定要找到并装备相应的武器。左图的画面中，已经取得了死灵刀的资格许可，正在进行武器的装备。请看追加效果里有“战斗不能”几个字！绝对有值得期待的强力效果！

集中修炼剑装备的“资格许可”

古代之剑、铭文剑、死灵刀……等都是曾在FF的世界中出现过的名剑。适合骑士使用的武器应该是轻量的可以实现快速攻击敌人的单手剑。可以通过集中修炼单手剑的“资格许可”来获得。推荐能够轻松自在控制剑操作的骑士类型。





→如果是等级较高的武器，要想得到资格许可，就要有足够的LP。

没有级别的表示是什么意思？

上图画面中有一把光艳夺目的剑的“资格许可”。但却没有等级的表示，意思是特别的武器吗？



用装备了的死灵刀去给敌人带来强大的杀伤力

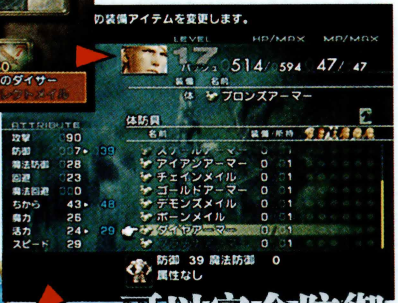
←巴修向蜥蜴发起了具有超强破坏力的一击。如果发动了战斗不能的追加效果，甚至可以一击必杀！关于武器的画面也希望玩家关注。

利用重型装备的“资格许可”来强化防御力



在防御道具的范围中，包括：轻型装备、重型装备、盾牌等等。其中对防御力较高的重型装备的“资格许可”，进行说明。下面举一个取得钻石装甲“资格许可”的例子。

↑→从青铜装甲到钻石装甲，不断取得“资格许可”！各种防御道具的防御效果分为：对物理攻击的防御值和对魔法攻击的防御值，两种设定。





可以完全防御来自敌人的物理攻击

←如果装备了盾牌，就会在战斗中随机的自动启动防御，而且这种随机自动的防御是完全可以使敌人的物理攻击无效化。但是出现几率很低。

学习了白魔法给予同伴们爱心支持



白魔法可以回复HP和治疗中毒或麻痹等异常状态。就算是等级还很低的角色，如果学成了一种回复魔法，就一定会在战斗中起到重要的作用。不论什么样的成长类型都是一样，取得了白魔法的“资格许可”后，战斗将会变得十分有利。下面，我们试着学一下CURE回复魔法。



发动CURE回复维恩的体力！

↑不只是自己回复，白魔法甚至能使所有同伴的HP得以回复，这是白魔法的便利之一。基本上是掌握了白魔法后，所有同伴都能以战士的身份参加战斗。

FF12相关最新情报之七：继续依巴里斯世界中的各种种族。修姆族：在依巴里斯世界中为数最多的一种种族，占了整个依巴里斯世界人口的百分之四十左右。它们有着很高的知能和相当广阔的活动范围。近几年来，修姆族利用其悠久的文化历史和丰富的政治手段，不断地扩大着自己在依巴里斯世界中的版图。莫古力族：身后长有两对蝙蝠一样的翅膀，因此具有飞行的能力。而且莫古力族由于在机械学和工程学方面显出优于其他种族的才华，使得社会上出现了许多莫古力族的优秀工程师。战斗方面，虽然他们身材矮小但却有着与体形极不相称的超高战斗力。而且根据莫古力族的蒙伯兰的想法还成立了叫“森托里奥”狩猎工会，这也成为游戏中的一个主要场所。

推荐1　帕涅罗向黑魔导士方向发展

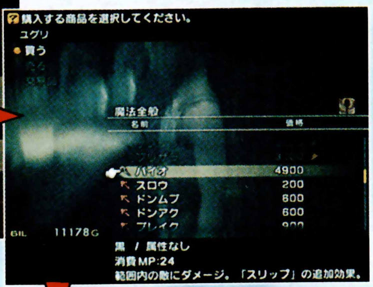
用强力的黑魔法攻击敌人！

利用MP值来换取威力强大的攻击效果，给敌人带来破坏性效果的“黑魔法”。如果说魔法是根据MP消费的比例增加来提高破坏力和效果范围，那么有限的MP量就是魔导士苦恼的地方。但是，有可以回复MP的被称为“魔装备”的防具类存在。如果想做个究级的魔导士，拥有高等级魔法与魔装备的充实都属于基本功。



魔法也从商店里购入





↑白魔法和黑魔法都可以从商店中购入。似乎攻击系的魔法在价格上更高一些。

把装备也充实起来



MP的增加不仅仅依靠等级上升，装备上分类为魔装备的防具类也同样可以起到MP增加的效果。只要装备了魔装备的话，MP应该不会像平时那样很快地消耗一空了吧。



其他的装备也会发生变化？

↑装备上“魔装备”的话，不仅仅带来的是MP的上升，跟魔法伤害力有关的魔力和魔法防御力的状态都会有一定程度的提升。但是要注意的是像图中那样引起HP等数值减少的情况也是有的。

向着敌人オウルベア发动黑魔法バイオ!!



推荐3　阿西兰向白魔道士方向发展

培养成一个白魔法类的专家



把一种资格许可完全精通后，就将会掌握这个种类所拥有的究极的魔法或技能。比如说：如果想要取得“ホーリー”的资格许可的话，则必须要成为白魔法的专家。除此之外没有另外的捷径可走。

从天空中射出圣光

→↓圣属性ホーリー，是只有白魔法专家才能够使用的究极魔法。虽然消费MP巨大，但相应的威力非常巨大！





通过ホーリー一击倒了スレイプニル！

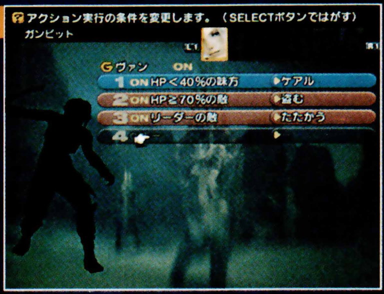
被称为附加项的特殊资格许可

除了武器与防具、特殊技能与魔法以外，也有一种被称为附加项的特殊资格许可。附加项只要习得便能显示出他的效果。例如道具的效果提升以及与同伴指示相关的便利性等等全部会得到提升。

同伴指示加强

增加同伴指示项的资格许可“同伴指令槽1UP”。习得的话，通过同伴指示所能指定的目标与动作都会相应的增加。





↑学会了这个资格许可的话，同伴指令项便会增加，也会增加行动中的多变性。

同伴指示的项增加



回复道具的效果上升

↓ポーション的恢复量上升的话非常实用，像ケアル这样的恢复魔法的使用次数会明显减少



ポーション的知识1

“ポーション的知识1”，是能够提升ポーション魔法回复量的便利资格许可。不仅仅只有1，接下来应该还有效果更为显著的2和3。

FF12相关最新情报之八，布埃拉族：被成为“森林之民”，性别以雌性为主的母系社会，身形也跟人类非常接近，只是头上有一对像兔子一样的长耳朵。身上的奇异服装展示着她们与其他种族之间的不同。分为白色皮肤的“布依娜·布埃拉”和黑色皮肤的“拉巴·布埃拉”两种类型。她们的身体能力非常高，寿命也相当的长。近几年来，两种黑白皮肤的布埃拉族之间产生出的混血种，也越来越多并不是那么的希奇了，而且渐渐的在社会上崭露出头角。

召唤兽系统的全貌逐渐明朗!!

《FFTA》中的**イヴァリ－ス**，是从上古时代开始作为世界的守护者一直守护着水晶直到今天的神兽们。当然在《FF12》的故事里，神兽们也带着这伟大的力量君临世界。至于什么样的神兽能作为召唤兽服务于我们要根据召唤系统。在这里我们特别为大家介绍一下与已经明确成为使用召唤兽力量的角色和“契约”的详细情况，以及最新公开的召唤兽，关于**マティウス**和**アルテマ**的最新情报。**マティウス**是属于水属性的召唤兽，擅长使用强力的水属性攻击冻结对手；而**アルテマ**的属性则是圣，超强力的“完全创世”不仅仅威力极为强大，而且给玩家们的视觉冲击，也是在本作中数一数二的。而且由于召唤兽一旦和使用者间建立契约便不能解除，所以在学习召唤兽的资格许可时请玩家们一定要慎重考虑。

从地下突然出现了异形的召唤兽

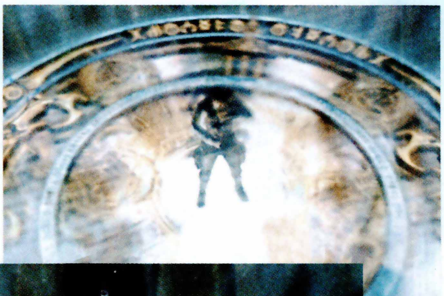




背德之皇帝 マティウス



背德之皇帝**マティウス**是守护和统治在下界生活的人们的暗之异型者。从他右手架起的巨大长矛中能够使出由无数冰块生成降下的必杀技“冻天击”是超强力的水属性攻击。持有双鱼之座的神兽。



召唤兽使用流程

击倒召唤兽后取得资格许可

与召唤兽的契约，可以在与召唤兽的战斗中系结。召唤兽只会把力量分给与之战斗胜利的家伙们，而且只会服从于习得了资格许可的人。与之战斗胜利后，资格许可控制板上就会出现与这只召唤兽相对应的资格许可。具体由哪个角色去习得这个资格许可那就是玩家的自由了。



←作为敌人与我们战斗时召唤兽的力量强大到无法想象。如果利用了这种力量的话，就连面对BOSS级别的敌人也可以轻松取胜？

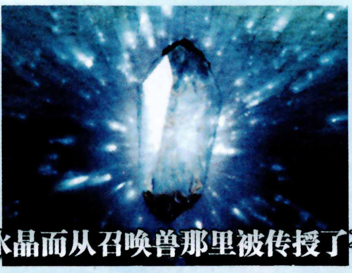


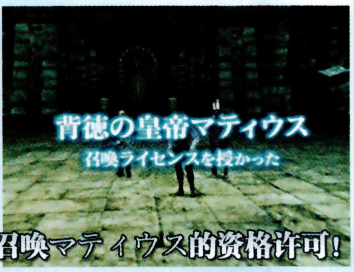
←从遥远的大地之中出现的异形召唤兽。全身包缠着的寒冷冻气，会把周围的所有东西冷冻竭尽……



被击破的マティウス
他的姿态变化为水晶的块

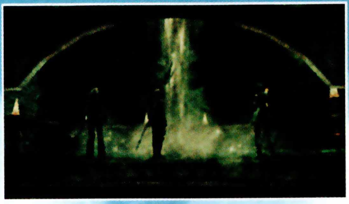






由于获得了这个水晶而从召唤兽那里被传授了召唤マティウス的资格许可!

FF12相关最新情报之九：继续前面的种族介绍，西克族：从猪进化而来的种族，虽然它们肥胖而又丰满的体态令人产生一种非常迟钝的印象，但是实际上它们却是动作异常敏捷的战士，而且战斗能力非常之高。不过，由于它们的知能水平极低，经常表现出非常野蛮的一面，届时玩家则可以在游戏中对这个种族的特性做深刻的了解。班卡族：是从爬虫类进化而来的种族，皮肤的颜色分为4种。因为它们的嗅觉和听觉在先天上占有很强的优势，所以运动能力相对极高。而且虽然这一族外貌丑陋无比，在知能和生活等级上和前面介绍的最接近人类的修姆一族大致相同。






召唤兽使用流程 用战斗指令“拼盘车”来呼唤出召唤兽

“拼盘车”指得是用来召唤召唤兽的战斗指令。召唤兽只要一旦被召唤出，一直到MP耗尽前都陪着召唤者战斗。这个时候，就会变成只使用召唤者与召唤兽来与敌人战斗的状态。由于召唤兽拥有自己的思考和战斗方式，所以无法对其进行战斗指示。也就是说，召唤兽究竟会用什么样的技能去战斗，作为玩家根本无法正确地去把握。召唤兽的战斗方式难道含有倾向性?


←只要学会了召唤一只召唤兽，在战斗指令中就会出现“拼盘车”这个选项。



圣天使アルテマ

负责万物的灵魂归天，帮助亡者进行转生，就是圣天使アルテマ的职责。是神创造出来的异形最高杰作，属于处女座的召唤兽。

召唤兽的超强力必杀技



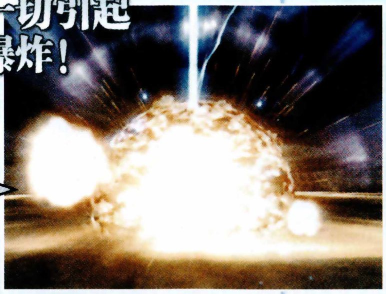
アルテマ的“完全创世”

圣天使**アルテマ**的“完全创世”魔法，是能引起光的大爆发的技能，用爆发的力量去对瞄准的敌人进行圣属性攻击的必杀技。上升到宇宙空间，对目标进行全方面照射的光之一击，成为被攻击对象的敌人应该会随着强力的必杀技烟消云散的吧。

↑在遥远的宇宙另一头，用足以贯穿整个大地的破坏力发出的必杀技“完全创世”。这个场景绝赞。


圣光倾注而来!

贯穿一切引起的大爆炸!

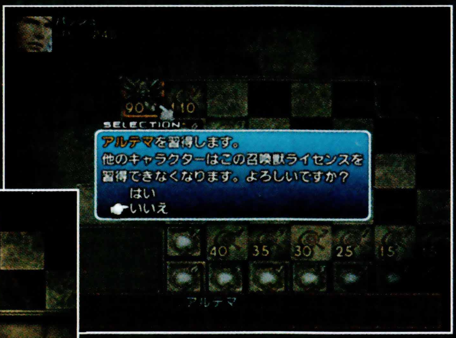


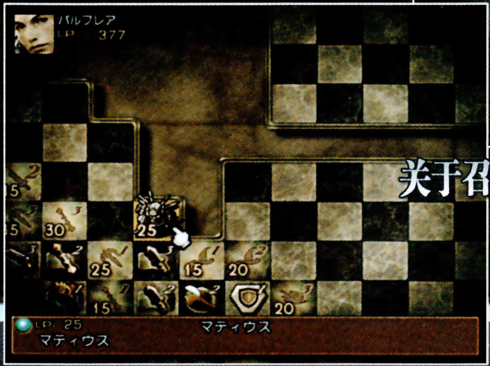
破坏的效果是?


←“破坏”属于召唤兽アルテマ的普通攻击，是用光柱从上空降下来贯穿敌人的技能，经常给人以为是“完全创世”的后续的错觉。

每只召唤兽的呼唤只有一个人能够学习

呼唤召唤兽的学习，与其他资格许可一样都需要用LP去交换。但是，召唤每一只召唤兽，都只能由一个人去学习。只要谁学会了这只召唤兽，在其他角色的资格许可控制板上面这个项就会相应地消失。换句话说就是一只召唤兽只对应一个角色。



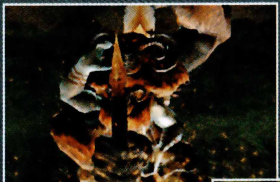


关于召唤兽的学习一定要深思熟虑

←想使用召唤兽的话，只有习得这个召唤兽资格许可的角色一人才能够使用。由于这个角色选择只有一次，请慎重考虑。

其他的召唤兽是?

除了アルテマ和マティウス以外，历代中常出现的ベリアス和ハシュマリム等等召唤兽都已经被证明出场。而历代《FF》系列中经常出场的イフリート和シヴァ被代替、《FFT》系列作品中登场过的神兽们会作为召唤兽在本作中登场，也基本上确定了。


←头是牧羊形状，肉体极为强壮，像阿修罗那样拥有多条手臂的炎之魔神ベリアス。它的必杀技“地狱之火炎”是将攻击对象在一瞬间焚烧殆尽的技能。


→全身闪耀着金光的召唤兽ハシュマリム。必杀技拥有引起大地震的必杀技“大地之怒”、以及将巨大的土块投向敌人的“ロックユー”等等。

FF12相关最新情报之十:FF12的基本战斗系统：本作采用了崭新的“即时多维战斗(ActiveDimentionBattle)”系统，简称ADB。将以前系列中的踩地雷式战斗系统变为地图进行画面与战斗画面的统一。在地图移动画面和战斗画面中都可以全方位自由调整游戏视角，玩家对敌我双方的位置和距离都可以十分自由灵活地把握，有助于选择最有利于战斗的攻击方式。采用即时的方式进入战斗画面，特征是：时间的经过使“时间槽”全满时，角色可以即时地进入战斗状态。

《FFXII》的战斗可以用激烈、美丽、有趣，来形容!!

前面向玩家们介绍了本作中新加入的“同伴指示”战斗系统。是指玩家通过事先设置来决定同伴们的行动。本页将针对包括“同伴指示”系统在内的战斗流程，向玩家作一介绍。本作最大可以3人组队共同作战。这回是以介绍3人组队作战为例子向玩家们加以说明。战斗成员是维恩、芙兰、帕涅罗。关于战斗系统，目前为止还有很多没有公开的情报，看来只有等到发售了。

确认战斗的流程





↑在广阔的世界中移动，发现了远处怪物的身影。设定好攻击目标，准备攻击!

与在本系列中初次登场的“奴隶兽”怪物的战斗开始了!!



←红色的目标瞄准线的出现，是表示被敌人作为攻击对象而选定了的角色。蓝色的目标瞄准线的出现，说明我方同伴已经瞄准了敌人。

CHECK! 确认怪物的情报



选好一个目标敌人，画面左上方将会出现敌人名字、等级、HP、等表示。敌人名字右侧的拉丁字母，好像是表示周围还有很多敌人存在的意思。等级和HP的表示画面中出现了????，是说只因为击倒了一次，就只出现这种表示？还是必须要掌握“探知”魔法或具备“看穿”能力，才能看到呢！？



决定了要攻击的敌人再选择指令!!

↑敌人“奴隶兽”已经做好了攻击准备，它可能会发动各种特殊技或魔法的攻击。

做好迎击怪物的准备吧





任何时候都可以选择指令

CHECK! 适应FF系列的魔法登场



在战斗中会出现指令。即使开启了“同伴指示”系统，还是可以通过输入指令的方式来操纵。左图中可以看出帕涅罗选用学到的“强力火系魔法”对“奴隶兽”进行攻击。魔法是否能像“同伴指示”系统一样，从商店中购买？还是通过提升等级而学成呢!?

过去未曾出现过的全新的迫力

FF12相关最新情报之十一：战斗结束后，可以得到相应的“资格许可点数”（LP）。消费得到的LP可以得到新的“资格许可”。装备武器、使用魔法和技能等等都需要相应的资格许可。如果能够良好地利用这个系统，即可以培养出对魔法专精的大法师，也能够培养出对剑技和魔法两方面全能的魔法骑士。此外，也有只要习得资格许可便可以对某种状态和物品进行强化的项目，对于玩家进行冒险有着相当大的帮助。现在我们给大家简单介绍一下其中四个种类的资格许可：濒死、行动时间缩短、恢复魔法知识和徒手。当然资格许可的实际种类远远不止这里提到的几种。

动作的一部分大公开！

熟悉的サンダ－与ファイア发动！





↑系列中熟悉的魔法サンダ－与ファイア炸裂！使用强力的魔法时效果也是相当的出色。

使用魔攻破坏使敌人魔力低下



←可以使敌人魔力低下的魔攻破坏。使敌人的能力下降也是与强敌战斗时的基本打法。



可以给武器寄宿上魔法的力量 可以给敌人带来致命的伤害！

在战斗中同样可以开启和关闭！





↑同伴指示在战斗中通过战斗命令可以随时的开启和关闭。战斗进行中时对同伴指示进行变更，然后对队友直接进行指挥也是可以的。

根据实际战况对同伴指示进行变更可以展开更加有效率的战斗！



应该针对敌人的弱点让战斗变得更加有利！

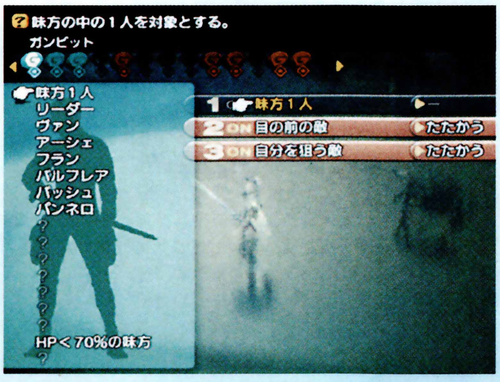
→火属性的炸弹的弱点是水。用ウォータ这个魔法去问候他吧。







↑对同伴的回复也可以利用同伴指示设定。比如对濒死状态的同伴进行回复的“应急处置”，应该是与强敌对决时不可缺少的同伴指令吧。



不要忘记了给同伴回复

FF TOPICS

清凉饮料水，Portion与3月7日发卖！

根据以前的报道，通过SQUARE–ENIX与Suntory的协作实现的清凉饮料水“FINAL FANTASY 12 Portion”于3月7号开始在日本全国限量发售。价格定为191日元（税后）。此外，被命名为“FINAL FANTASY 特别奖品盒”的套装也将限定发售300万个。如此诱惑的礼品相信也能起到奇货可居的作用。



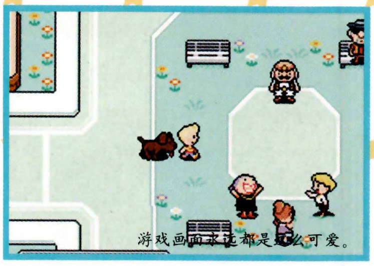
←特别奖品盒的价格为600日元（税后）。包括特殊形状100毫升瓶装的Portion一瓶和装饰瓶塞一个（共有6种类），以及特别奖品清晰卡片一张。

FF12相关最新情报之十二：资格许可介绍：1.濒死：HP在所剩不多的情况下表示会变为红色。这就是濒死状态。学会在资格许可中“濒死”这一项以后，进入此状态后的防御力将会大大提高。2.行动时间缩短：行动时间缩短是指可以减少一些魔法的咏唱时间以及部分特殊技能的发动时间。在战斗中如果想更加迅速的行动时，这个资格许可便可以派上大用场。3.恢复知识：学习了这个资格许可的玩家可以在战斗中使用恢复魔法时候得到恢复量的提升，如果恢复量大大升高的时候对于持续战斗相当有帮助。4.徒手：可以使角色像在《FF》系列中出现的“武僧”一样不装备武器只空手对付敌人。在资金短缺的时期，会出现不能买武器也要和敌人战斗的情况，所以这个资格许可会变得非常重要。

游戏业有着自己独特的商业运转规律，对于流转速度与发行速度转换极快的TVGAME界来说，每年都会出现时间并不固定的整顿期。从去年10月开始，TVGAME业的软件发行如同季节一般同期步入了冬季休眠期。2005年11月22日XBOX360的硬件发行纵然是一件大喜之事，但因为软件数量的有限与国内玩家低数的普及率，这个新近露面的次世代硬件并没有引起较大的轰动。到来年1月份之间，主流硬件平台虽然期间也偶有出色作品出炉，且“星际游侠”、“深渊传说”这样的作品素质也绝属一流。但对于求新若渴的玩家来说，这样的作品只能起到短暂的润喉作用。如今，我们终于迎来了万事如新的春天，对于众多TVGAME软件制作商来说，2006年的春天也是其蓄势勃发的一季。在冬季软件发行枯竭的几个月中，数款大作在进行着紧锣密鼓的开发与测试工作，而在5月之前，众多开发已久的重型力作最终将与玩家见面。在本期开卷中，我们便将数款即将发行的作品进行列示，相信您在阅读后一定会与小编有同样的期待：“2006年TVGAME的春天是充满色彩的。

口/文 北斗、大怪


和……画风非常明显的大神。


游戏画面永远都是这么可爱。



山贼央卡斯小时候的迷宫冒险。


敌人也都是些奇怪的家伙们



掌机玩家不可不玩的MOTHER3

二零零六年，电视游戏的春天。

「最终幻想12」

PS2/SQUARE·ENIX/角色扮演/2006.3.16

今年3月16日，是其他任何游戏都需要避让三分的日子，因为这一天，是与DQ齐名、业界最强两大RPG之一的FF最新作发售的日子。仔细看看日本游戏发售表的话，就会发现当天除了FF12就只有极少数的几款作品发售（04年DQ8发售时当天只有这一款游戏），由此可见FF12的极高人气。

作为一款延期无数次的作品，本作与FF10两代之间相隔的时间段差不多有将近5年了，属于系列两作中相隔时间最长的一次（02年发售的网络版FF11不计算在内的话）。在这漫长的5年时间里，无数FANS们望穿秋水地关注着本作的最新消息和最终发售日，然而事情总是难如人愿，游戏的发售日一延再延，直到这次的3月16日，才看起来是真正确定了。之前美版DQ8发售时曾经附带了一张本作的体验版，体验版中开场动画无论是画面还是音效上的超高素质都让人惊叹不已，而这次直接在大地图上的战斗系统也是系列首度采用。这次的升级系统有点类似于FF10的走格，不过不是晶盘而是类似于棋盘一样的东东，要先学会一个其周围的技能点才会显现出来。本作不论是世界观的设定还是游戏系统方面都与GBA版的FFTA有着密切的联系，而类似于FF11的战斗系统也可以一窥FF系列今后变革的方向。3月16日，是包括FF迷和所有玩家们的一个节日。



「皇牌空战ZERO·贝尔卡战争」

PS2/NAMCO/飞行射击/2006.3.23

即将推出的《皇牌空战》系列最新作——《皇牌空战ZERO·贝尔卡战争》是以《皇牌空战5》的前传故事为主题所制作，也是系列作中首款与前作有剧情延续关系的作品。游戏以发生在前作故事15年前的“贝尔卡战争”为主题，玩家将扮演伍斯提奥共和国第6航空师团第66飞行队佣兵部队加尔姆，为了抵抗军事大国贝尔肯公国的侵略而与战友们一起奋战并成长为皇牌飞行员的经历。

由于本系列的世界观完全是厂商虚构出来的，所以历代作品中经常会有一些超级武器登场，例如本作中就会有防御用巨型雷射炮“圣剑（Excalibur）”和攻击用重型巡航管制机“死者之鹰（Hresvelgr）”现身。尽管有着这些虚构要素存在，“皇牌”系列更多的则是以其高真实性而著称，众多现实世界中的著名机型都将在游戏中登场，对操作和环境的逼真模拟也一直为玩家们所称道。剧情方面虽然占的比重不大，但优秀的剧本创作使得系列中的许多经典台词已经为喜欢该系列的玩家熟记于心。本作中特别加入的“皇牌风格”系统，玩家会根据在战场上的表现分别得到“骑士”、“士兵”、“佣兵”等3种不同的风格评价，不同评价将会影响到不同的故事剧情与任务内容，使得游戏更为多样化。毫无疑问，这款最新的“皇牌空战”是每一个热爱飞行模拟游戏的玩家都不可错过的优秀作品。

「口袋妖怪战队」

NDS/任天堂/动作角色扮演/2006.3.23

“口袋妖怪”系列自发售以来就已经成为了任天堂旗下最大的一棵摇钱树，不但在任天堂家用机战场失利的情况下为其赚到了足够的银子，也是老任捍卫其掌机帝国最强的一张王牌。除了正统作品，PM也衍生了许多相关游戏，虽然销量无法与正统作天文数字销量相提并论，但它们的销量仍旧会让其他厂商羡慕不已。在新掌机NDS上也已经推出过“DASH”和“迷宫”两作，如今任天堂再接再厉，即将于3月底推出一款新作《口袋妖怪战队》。

与以往的口袋妖怪系列作品不同，本作不再是一款怪物捕捉型的游戏，玩家扮演的是全新的职业“口袋妖怪战队”，利用野生的口袋妖怪的力量守护自然，帮助人们解决各种问题。要借助口袋妖怪的力量，就要使用被称为“捕捉棒”的道具（不再是各种怪物球），在野生口袋妖怪的周围，用触摸笔画一个圆圈将其环绕起来。被抓之后的口袋妖怪只会借力一次给主人公，协力之后就会立即跑开。游戏中也存在可以将口袋妖怪捕捉起来的CAPTURE DISK，可以点击捕捉画面右下方的图标借用捕捉起来的口袋妖怪的力量，该系通被称为“口袋协助”系统。口袋协助中捕捉的口袋妖怪也存在相性的概念，只有在相性上刚好可以克制对方的口袋妖怪才会发挥最大效果。除了野生的口袋妖怪，也仍然有作为主角伙伴的口袋妖怪，这些口袋妖怪无需借力就可以使用。

「真·三国无双4 帝国」

XBOX/光荣/动作过关/2006.3.23

三国无双系列的出现几乎拯救了传统ACT，并让三国无双系列的动作架构成为了一个固定模式，被众多厂商借鉴，形成了一种经典动作模式。但KOEI毕竟是一个以SLG见长的公司，为了让已经大热的无双系列与历史战略SLG有机的结合，KOEI将“三国无双4帝国”放到了玩家面前，这个系列的出现也第一次让互动SLG与3D动作游戏进行了融合。客观的说之前的“真·三国无双3 帝国”虽然在游戏类型上进行了革命性创新，但游戏本身在SLG调控方面要素不足，3D动作要素方面又有所削减，并没有达到预想的成就。本次即将发售的三国无双4帝国利用无双四的动作架构，在动作要素并没有太多削减的前提下，将“内政”与“战略”两个关键性环节进行了着重描写，相信比起前作会存在突破性的进步。首先，游戏对于命令调控方面进行了改革，除了玩家自己操作的角色之外，可以直接向我方阵营的武将进行命令控制，类似坚守，突袭，这样的命令会有效地控制整个战局的发展。其次，游戏可以自由的将己方武将随意放置在所控制的城池中，如此便可以进行宏观的战略控制，不同的武将数量部署也会左右城池防守与进攻的据点能力。最后，游戏保留了三国无双4的操作架构，不但保留了全部48名武将的数量，并在武器与合作方面延续前作，作为君主能够亲手控制战略部署与前线厮杀，这样的作品也只有在“三国无双—帝国”中才能得到实现！

「忍道·匠」

PS2/SPIKE/忍术动作/2006.3.30

提到以完成各种任务为主题的潜入暗杀型忍者游戏，可能许多玩家第一个想到的就是FROMSOFTWARE的“天诛”系列，去年由SPIKE推出的同类作品《忍道·诫》无论是在名气上还是质量上较之前者都还有着少许差距，不过其整体素质仍然还是较高的。最近SPIKE决定将发售一款《忍道·诫》的追加任务集，并将之取名为《忍道·匠》。

很明显，本作中的各种任务数量和种类都将非常之丰富，而且在前作《忍道·诫》中的自己编辑任务模式是可以允许玩家自由发挥创造力的，为了配合这一模式，厂商已经决定收集这些原创任务，并将这些任务收录进本作之中。原创任务的募集时间从去年11月21日起分三阶段：11月21日起到30日间、12月1日起至10日间、12月11日起到20日间，共计会选出130件作品。虽然这些原创任务的募集时间已经过去，我国玩家也没办法参予该活动，不过在本作中能够玩到这些完全由玩家们原创的任务想来也是一件比较有意思的事情——虽然换一种角度来看这种做法也可以理解成厂商为了骗钱而故意搞的噱头。本作在任务方面的大力强调很有可能导致剧情方面的严重削弱，不过好在“忍道”本身也不是一款以剧情为卖点的作品。

「绝体绝命都市2·冰冻的记忆」

PS2/IREM/动作冒险/2006.3.30

这几年电影界似乎非常流行拍灾难片，去年好莱坞就拍了不少这种题材的作品，例如《后天》和《世界大战》。

在游戏界中也有不少灾难题材的作品，“绝体绝命都市”就是其中的佼佼者，虽然前作销量并不是很好，不过厂商对续作的开发热情依旧不减，经过前不久的延期，相信3月底我们就可以再次体验到灾难降临后的求生之旅了。

前作是以人造岛屿“首都岛”为舞台，讲述的是主角们在该岛遭遇地震后的求生经历。本作的故事发生在首都岛毁灭后的数年，游戏舞台为新开发的地上地下混合建筑都市“富市”，在2010完工当年的圣诞夜，下起了不寻常的大雨，陷入了洪水的危机之中。游戏中的男女主角分别是在餐厅打工的大四学生筱原一弥，以及同样也是打工一族的大三学生藤宫春香两人。由于灾难发生的时间为冬季，所以玩家必须在寒冷的天气中与洪水的威胁对抗，不但要小心突发的大水之外，还得时时注意在寒冷天气下维持体温，以免失温致死。另外本作中新增了“主角相互干涉效果”系统，玩家所操作主角的行动将会对另一名主角造成影响，例如在水道上游的主角开启水闸门让水往下游排放后，位于下游的另一名主角就会受到水流的阻碍而无法通过。本作的画面方面我们不必期待有多高的表现，但这种题材的游戏偶尔玩玩还是不错的选择。

「盗墓者·传说」

PS2/EIDOS/动作冒险/2006.4.11

作为冒险游戏的经典作品，《盗墓者》系列一直在相当多玩家心中有着很重要的地位，当初劳拉的古墓之旅曾经伴随过玩家们度过了多少个日日夜夜，而劳拉这个形象也一度被人们视为心目中最敬佩的女性游戏角色。可是《盗墓者》在经历了前几作的辉煌之后，接下来就开始走下坡路了，而第6代“暗黑天使”更是遭遇了系列史上前所未有的滑铁卢，不仅是玩家，就连厂商自己也曾经一度对本系列灰心丧气。这次的“盗墓者”最新作开发商不再是开发前6部作品的Core Design制作，而是由美国的水晶动力小组Crystal Dynamics负责，该小组的大部分成员曾经都在Core Design中呆过。

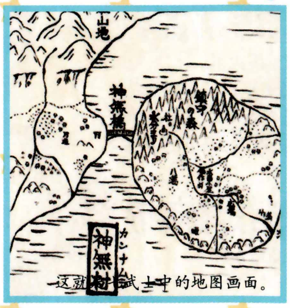
作为EIDOS复兴系的关键作品，这次卧薪尝胆之后的“传说”可以说是责任重大。开发商在制作游戏前不但做了大量的市场调查工作，更是于最近宣布了新的劳拉形象代言人，这个名叫Karima Adebibe的新劳拉将很快投入极度紧张的，类似英国空军特别部队SAS生存训练的训练中去，包括徒手格斗以及半自动武器的使用，另外还包括在考古学、行为举止、演说、礼节等方面的学习培训。从这一系列细致入微的筹备工作来看，厂商这次对“传说”还是非常重视的，不过希望本作除了对劳拉形象的“改进”之外，对操作感和游戏性上的重视才是最为重要的。期盼着这次的“传说”能够真正给所有的劳拉迷们带来久违的、“盗墓者”所独有的感动。


金币在马里奥世界中必不可少。


新超级马里奥兄弟非常值得期待。




可爱的口袋怪同伴。



这就是武士中的地图画面。


最终幻想12是万众期待之作。

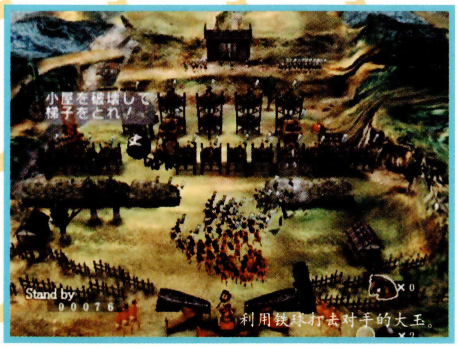

大家熟悉的FF12中的动画。


召唤兽仍将会出现在FF12中。


本作能否再续劳拉的传说?


全新的劳拉,全新的盗墓者。

↑本次介绍的预发售游戏只是2006年春夏之季的几款瞩目之作。还有众多的优秀作品，厂商的心血之作将在这几个月中与玩家见面，请密切关注本刊热报。



利用铁球打击对手的大玉。



还能用麦克风来进行游戏。

「大玉」

GC/任天堂/益智游戏/2006.4.13

以XBOX360发售为契机，新一代家用主机的即将发售加速了现役三大主机退出历史舞台，PS2还好，凭借着发售表上诸多尚未推出的作品仍能在今年年内维持不错的人气，而GC方面的情况就没有这么好了，除掉一个目前仍然是“2006年内发售预定”而且是一再延期的《赛尔达传说·黎明公主》，似乎今年上半年值得期待的GC游戏也就只有本作《大玉》了。

所谓“大玉”，在日语中有“巨大的圆球”之意，除了包含了同类游戏的基本特征之外，本作的新奇之处就在于其发生在古代战场之上。玩家所需要做的就是利用“大玉”去摧毁对方的军队、建筑和防御工事，为己方部队完成对敌人的包围并最终打败敌人的将军开辟道路。本作主要有两种操作方式，一种是传统的手柄：通过右摇杆可以增派援军，左摇杆则是用来控制游戏世界的倾斜，按住X键的话可以使“大玉”变红，被这种状态下的“大玉”击中的话敌军就会转变为我方部队；除了手柄，也可以通过同捆的GC专用麦克风进行语音操作，例如通过麦克风说出“前进”、“推”等语言指令来操纵自军的士兵与敌军交战等，可以说是颇有新意。尽管让我国玩家用日语来发出种种指令进行游戏可能比较困难，不过好在本作也有发售美版，而且发售日比日本还早，是在更早一些的3月份，相信我国大部分玩家们经过学校中这么多年的“英语历练”，应付本作应该是绰绰有余了。

「大神」

PS2/CAPCOM/动作游戏/2006.4.20

CAPCOM虽然近年在软件开发能力方面有着缓步的下滑，但不可否认的是CAPCOM的软件创新之风始终处于业界的尖端。CLOVER STUDIO作为CAPCOM的分会社，由原CAPCOM重量级制作人稻叶敦志担当社长。从建立之初就体现出了CAPCOM敢于创新，善于捕捉传统与新型要素中的精华加以整合的优秀作风。除了如今已经大红大紫的动作经典“幻侠乔伊”之外，CLOVER STUDIO在成立之初就公布了“大神”这款风格独特，且画面渲染令人过



收录大量玩家自创任务的忍道



用各种道具才能拯救



大水过后的绝体绝命都市2。



皇牌空战中的帅气战斗机。

目不忘的新作。

“大神”这款作品最伟大的创新在于整个画面渲染利用特殊的分离渲染引擎，达到了如同日本水墨画一般的独特画质。如果将游戏过程中任意一个静态画面提取出来，都可以当作一张美术作品加以收藏。游戏中玩家扮演的是日本传统神话中的田阳神“天照”，为世界夺回被恶兽抹去的色彩而战。游戏中“天照”的级别提升也与其他动作作品不同，由于“天照”的能量来源于信仰他的凡人众，所以不断地倾听并实现人们的愿望将会提升声望等级，伴随着游戏本身的固定任务（战斗，恢复色彩）将会不断地提高主人公“天照”的能力。游戏过程中“天照”的操作除了固定的动作指令之外还会出现如同“神笔马良”一般的环境改写功能，玩家可以在空白的场景环境中书画出需要的“桥梁”、“道路”等所需背景道具，不仅突现了“天照”的神力，更让游戏充满了创造性魅力。游戏中的人设与整体游戏风格相对应，众多日本传统神话中的知名神怪都会出现，而日本水墨画风格的他们究竟会以怎样的造型出现在玩家面前，则要等待游戏入手时才可知晓了。以笔者来看，“大神”是近年难得一见的求新之作，游戏性与欣赏性俱佳。

「MOTHER3」

GBA/任天堂/角色扮演/2006.4.20

说到任天堂的“MOTHER”系列，虽然作为RPG游戏其无法与DQ、FF这样的顶级作品相比较，但是其透露出来的纯真、温馨以及种种奇思妙想却也在不少玩家心中留下了深刻的印象。系列作品中，1代和2代最初发售在FC红白机上，后来曾经以合集的形式推出过GBA复刻版，但最新作《MOTHER3》从最初的64DD版发表以来，这款历经坎坷的RPG已经让玩家们等待了将近十年时间，而这漫长的等待终于将在今年4月下旬画上句号。本作的发售日已经确定，而且再次更改或延期的可能性应该并不大。

其实游戏名之所以叫做“MOTHER”，是因为Mother代表着地球和平，而游戏本身讲述的也是保护家园的故事，所以也就不难理解本作英文版被翻译成“Earthbound”的原因了。与剑与魔法的世界不同，MOTEHR系列游戏是以现代美国为背景，主人公们利用各种武器与超能力与在身边引发奇怪现象的敌人战斗；游戏以真实比例描绘各种地形，进入城镇不用切换画面，使MOTHER在当时的RPG中自成一派；再加上出众的电视广告，引起了热烈反响。著名广告词“**エンディングまで泣くんじゃない**”（直到结局才会流泪）便是来源于此。据悉，本作还将于4月20日同时发售豪华版套装，里面除了游戏之外还包括限定版GBM主机以及Franklin胸章，约合人民币1200元，颇有纪念意义，推荐经济宽裕的系列追随者手入。

「少年杨卡斯与不可思议的迷宫」

PS2/SQUARE・ENIX/角色扮演2006.4.20

“不可思议的迷宫”系列早期一直为“勇者斗恶龙”系列的分支作品而存在。CHUNSOFT传统严谨的软件制作风格与“勇者斗恶龙”相映成趣，“不可思议的迷宫”系列也同样为多要素收集与超高游戏性的代名词之一。本次SQUARE ENIX亲自执掌开发权，以“勇者斗恶龙8”的剧情架构为背景，故事中体态壮硕，力量恐怖且目光凶悍的大盗杨卡斯的少年时期(12岁)为主人公，重新为玩家上演了一出迷宫探索组曲。剧情交代了当年十二岁的杨卡斯（很难想像之后他怎么长成了那个样子）

在无意之间被父亲所带回的一个魔法壶吸入了神气的怪物世界，展开了一场漫长的迷宫探索之旅。游戏仍然延续传统，鸟山明大师的美术设定让游戏充满了童话幻想色彩。角色造型的鸟氏风格让老玩家无比亲切，从已经公开的角色造型包括敌友不明的女盗贼盖尔妲，怪物世界的居民波皮等等都造型魅力突出。游戏中的迷宫冒险不但包括了道具与宝物收集要素，还新添加了怪物收集，让游戏耐玩度大增。本次“少年杨卡斯与不可思议的迷宫”仍然采用了系列知名的“迷宫即时生成系统”可以保证玩家每次进入的迷宫各不相同，增添了游戏的变化，并保证了玩家投入的新奇度。

「新·豪血寺一族：烦恼解放」

PS2/Excite/格斗对战/2006.5.25

虽然豪血寺一族的名气已经大大不如当年了，但系列第七作“斗婚”的推出让这个传统2D格斗作品焕发了新春，并在街机上取得了一定的成绩，这也是有目共睹的事实。本次“新・豪血寺一族：烦恼解放”则完全继承了“斗婚”的操作架构，游戏暂时公布了PS2版本，由于支持网络对战平台，所以虽然没有公布街机版本但仍然能形成很好的对战环境。可选用的角色也基本上延续了前作，并将日本知名的黑人幽默演员Bobby Ologun加入进来，增添了不少诙谐味道。虽然本作在画面方面并没有实质的进步，且操作架构方面没有过多的突破，但相信造型魅力与夸张的必杀技效果还是会吸引不少老FANS的支持。

「新・超级马里奥兄弟」

NDS/任天堂/动作游戏/2006年5月预定

从MARIO64开始，我们熟悉的大叔开始了3D转型，而必须承认的是这次转型异常的成功，甚至可以作为3DACT的坐标而存在。在尔后的几年中，我们从“阳光MARIO”中找到了MARIO进化的最终形态，并深感宫本大神的造物之能。但在老玩家心中，那个存在于平面的大叔形象总是令人难以忘怀，我想这也是GBA上SUPER MARIO复刻之作仍能销量过百万的原因吧。如今，具有传统精神的MARIO正统续作终于出炉，预定2006年5月在NDS平台上正式登场的NEW MARIO兄弟从画面中就可以看到当年MARIO系列的影子，操作方式更是回归传统。但在传统要素的基础上，游戏本身在画面和动作要素上都进行了升华。NDS强大的机能让本作能够实现3D的游戏背景与人物造型，整体画面素质非传统MARIO系列可比。在动作要素方面，作品不仅充分发挥了传统MARIO系列隐藏要素众多，关卡设计巧妙的特点，还将MARIO身形巨大化与缩小化这两点进行了着重进化，超级巨大化与超级缩小化的实现让游戏中BOSS战对策与隐藏要素的开启变得更为多样。NDS的无线通信支持也会实现兄弟同台闯关。虽然本作的准确发售日还没有确定，但我们有理由相信这是一款传统精髓与新技术硬件相碰撞的传奇作品。

「七武士」

PS2/IDEA FACTORY/冒险游戏/2006年5月预定

提到黑泽明的《七武士》，相信但凡是对电影方面有点了解的，都不会对这个名字感到陌生。2003年的时候日本的Dimps（就是前不久开发“龙珠Z爆发”的厂商）曾经制作过一款以本片为题材的动作游戏《七武士20XX》并由SAMMY代理发行，不过市场反响好像并不是很好。这次由IDEA FACTORY公司代理的《七武士》是一款文字要素比较多的冒险类游戏，不知以制作战略游戏闻名的IDEA FACTORY在本作中会有着怎样的表现呢?

《七武士》是根据NHK卫星电视即将播出的同名动画的游戏版作品，动画版根据黑泽明的经典影片《七武士》制作，由知名动画公司GONZO将其改编为科幻型作品。该片将于今年4月7日开始在NHK综合频道播出。游戏版的故事发生在动画版7年之后，玩家扮演的是父母被山贼所杀的少年依吹。为了报仇，依吹立志成为武士。本作有三种“数值系统”：武士值主要是通过与各种武士对话，由于各种武士因为生活方式的不同会有不同的想法，因此对答和行动也因人而异，该数值是引发各种事件的关键；战略值表示康那村要塞化的状况，主要是根据主人公的行动而变化，采取合适的战略对付山贼就会加速要塞化；信赖值表示农民的信赖度，根据主人公的行动而获得。主人公由于曾经舍弃村庄，因此一开始农民们对他并不信任，如果没能取得农民的信赖，就无法与山贼战斗，只能坐以待毙。



「拳皇・极限冲击2」

PS2/SNKPLAYMORE/对战格斗/2006.6.30

本系列的首作同样是家用平台独占游戏，作为3D化的KOF作品，笔者在观看了开发画面后本不看好的极限冲击1却出人意料的以相对优秀的游戏素质得到了格斗玩家的好评。本次登场的拳皇 极限冲击2延续了前作的连锁目押系统。并保留了前作的全部角色班底，新添加了原创角色的永濑与露伊斯，并将老角色根木达人比利与冰雪库拉增添进来，角色阵容相当强大。画面方面游戏本身将角色建模与背景画面进行了全新的改造，角色边缘更为圆滑，渲染色泽更为自然。原作中的经典角色经过立体塑造后并没有失去平面角色固有的风采，人气角色的造型比起2D造型更具魄力。而系列最为注目的喧哗连锁打击与夸张的浮空连携更是被大幅度强化，游戏中的超级连携甚至能够达到百HIT以上，另类的爽快感是2DKOF所无法体会到的。而游戏中新添加的超级取消、防御抵消等操作系统也会令战局变化更为丰富多彩。作为家用机作品，游戏中收录的众多CG动画也会是拳皇FANS们力争收集的目标。相信本作一定会延续前作的好评，为众多拳皇FANS带来全新的感受。

CONTENTS

特别策划 SPECIAL

卷首 002 最终幻想XII

卷首 014 电视游戏的春天

无双特报 026 盗墓者 传说
028 劳拉，快跑

特别报道 042 无差别拳王 争霸赛降临
044 技击伴随搏杀 胜负映衬尊严

无双特报 032 铁拳 黑暗复苏
034 铁拳是如何炼成

特别报道 046 天下无双
048 战国真无双

特别报道 038 地上最速VS风中的精灵
040 狂奔十五年

特别报道 050 黑客煞星！
052 警惕!我们站在了战场最前线!

无双报道

036 DQ少年扬卡斯与不可思议的迷宫

游戏铁板阵

056 机动战士高达UC
057 圣剑传说DS 玛娜之子
058 魔界战记2
059 快打旋风 生死街头
060 北欧战神传 蕾娜斯
061 战国无双2
062 幻想水浒传5

攻略人行道/游戏研究所

090 战国无双2
100 圣剑传说DS 玛娜之子
106 幻想水浒传5

电玩铁板烧

063 任侠传
064 恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团
065 快打旋风 生死街头
066 大航海时代4 DS
067 街头足球2

别致专栏

游戏新闻眼 018
新闻人物 022
中国电玩榜 024
人生活剧 068
闯关族的家 070
大墙画廊 076
龙哥热线 077
格斗天书 080
科普园地 081
战国英杰传 082
电玩产业论 083
秘技天地 084
日文地狱 085
百万殿堂 086
魂斗罗传说 087
对白 088
最新游戏发售表 118
游戏动漫礼品派送 120

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者有限）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011　　咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

Vol.178 2006 / 07
半月刊 每月一日十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元



封面主题「幻想水浒传5」

STAFF

主办单位 ■ 中国电子学会
社　　长 ■ 李志武
编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社
总　　编 ■ 黄昌星
副 总 编 ■ 杨 帆
执行主编 ■ 杨柯来
责任编辑 ■ 邹中林 魏希宁 乔沛
联系地址 ■ 北京61-66信箱
邮政编码 ■ 100061
编辑电话 ■ 010-64472729-412
电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn
传　　真 ■ 010-64472184
邮购电话 ■ 010-64472177　64472180
广告电话 ■ 010-64472187
广告联系 ■ 杨 帆
广告电邮 ■ adv@vgame.cn
印　　厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司
订　　阅 ■ 全国各地邮局
国内刊号 ■ CN11-3505/TP
国际刊号 ■ ISSN 1006-5032
邮发代号 ■ 82-648
广告许可 ■ 京西工商广字0055号
法律顾问 ■ 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 ■ www.vgame.cn
官方论坛 ■ www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。

● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。

● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见上。

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.177

Focus on Game News

双周注目图片



KOEI《无双》系列的PC网络游戏《真·三国无双BB》近日召开发表会。游戏制作网络化是当前业界的重点话题。

Nintendo DS Lite正式发售，出货不足成为主要难题。



本刊讯　广受关注的任天堂DS新版主机“Nintendo DS Lite（DSL）”于3月2日正式在日本发售，官方零售价定为16800日元。DSL原准备以三种颜色同时推出，但任天堂公司在2月下旬突然宣布其中两种颜色主机延期发售，且出货状况不安定，因此发售日当天，日本各地都出现了抢购热潮，很多地区的店头商品当天上午就销售一空，出现了货源严重不足的状况。

突然做出的延期决定

任天堂公司在年初突然公布DSL即将推出的消息，引起了业界各方的广泛关注。2月上旬，DSL的各种数据放出，不仅主机外形显得更为轻巧洗炼，屏幕亮度、触笔规格和电池持续时间等细节也进行了大幅强化。在最初公布的消息中，DSL主机准备以“水晶白（Crystal White）”“冰爽蓝（Ice Blue）”和“珐琅蓝（Enamel Navy）”三种颜色同时于3月2日发售。由于DS主机在市场上的需求非常高，新版主机公布之后，立刻引发了游戏用户的预订风潮，日本国内各家游戏店纷纷联系货源，准备迎接发售日的到来。

谁知，任天堂在2月24日报出紧急通知，宣布“冰爽蓝”和“珐琅蓝”这两种颜色的主机临时延期至3月11日发售，只有“水晶白”仍按原定日期推出。伴随着这个紧急通知，本来已经拍摄好的DSL电视广告也临时停播。任天堂发表的延期理由是“生产过程中出现了事先没有预料到的问题，在原定发售日无法凑齐预定数量的货源。”紧急通知中并没有透露发生问题的具体细节，但从任天堂当时的口吻来看，问题似乎已经得到了解决。同时，任天堂还针对从2005年年末开始DS主机始终缺货的状况做出了表示：“今后将会以‘多拿出一台也好’的态度进行货源筹备工作，以周为单位保证出货。”不过当天就有日本媒体指出，DSL上市之前就出现生产问题必定会为货源不足的状况雪上加霜。在很长一段时间内，主机供不应求的状况是不可避免的。

发售日前一天的3月1日，任天堂公布了DS和DSL主机3月份的预定出货状况。DSL预定出货45万台，原版DS主机预定出货20万台。由于新旧主机在市场上同时销售，DS系列主机3月份实际的出货量是65万台，但业界各方都认为，这个出货量明显赶不上当前市场上的需求。

毫不妥协的购买热潮

DSL实际首发的状况并没有逃离业界各方的预计。以日本东京为例，虽然从3月1日开始持续降雨，但并没有阻挡住购买者们的脚步。秋叶原两家主要销售点从1日深夜就开始出现了排队的人流。很多人自备睡袋，抵挡初春还很凛冽的寒气。在排队的行列中有很多埋头玩着手中旧版DS的人，他们都准备在原有主机基础上再购买一台新主机。到了早班电车始发前后，队伍开始不断延长。5点30分左右，名铺“淀桥多媒体秋叶店（Yodobashi Camera Multimedia Akiba）”前已经排了大约230人。工作人员从7点25分左右开始清点人数，8点10分左右，排队人数达到了店铺的主机库存数，“售完”的大牌子在正式开店之前就已经立在了队尾。东京其它地区的销售状况大体相同，由于天气不好加上队伍太长，很多店铺被迫提前开张，并且基本都在8点到9点钟宣布售完。



↑两色主机延期对于很多翘首等待DSL上市的玩家来说无疑是个过于意外的消息。出货状况对市场的影响超出了很多人的预计。

从东京的首发状况中可以明显看出，DS用户群体与以前的游戏主机有着很大不同。冒雨排队的人群中已经工作的成年人占有很大比例，女性和上年岁的人数比起其它游戏产品发售时也有明显提升。还有很多“家族团购”的，夫妇、孩子和老人一起“上阵”，用户层年龄之广可见一斑。3月2日不是休息日，很多上班族都是抱着“买到DSL再去上班”的想法提前去排队的。可由于购买者人数实在太多，依次交钱取货就要花很长时间，最后为了不白跑一趟，只得打电话请假半天的人大有人在。在有乐町等位于交通要道的销售点，不时出现行人在等红绿灯的时候跑去问店员剩余存货量的状况。日本媒体上很多报道都将DSL的销售现场称为“战场”，抢购的色彩非常明显。

生产状况的严峻现实

首发日之后，很多声音都对DSL的出货量表示怀疑。按任天堂3月的原定计划，DSL应该在首周出货30万台，但从各销售点商家的反应来看，实际出货量远远没有达到这个数字。3月6日，有网站以个人名义公布了市场上的实际统计数据，DSL首日的出货量可能只有6万台左右。该网站同时作出评论，称这个数字与DSL的高期待值形成了巨大反差，任天堂原本预计的当周出货量已经很难达成。

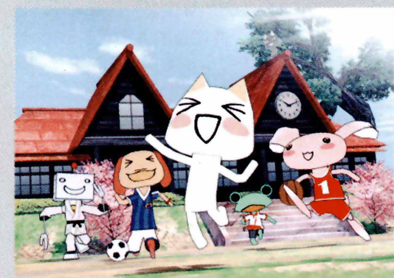
另一方面，推迟到11日发售的“冰爽蓝”和“珐琅蓝”两款颜色主机的出货状况也不容乐观。已经有很多渠道透露，这两款主机首批出货的合计数字虽然高于3月2日发售时的“水晶白”，但每一款单独出货量比“水晶白”更低。据预测，“冰爽蓝”和“珐琅蓝”的首日出货分别大约只有4万台左右。在DSL发售前的用户调查中，“珐琅蓝”版主机的受欢迎程度超过了“水晶白”，因此在一段时间内，这两款新色主机的供求矛盾很可能比原色主机更为尖锐。

据消息灵通人士透露，“冰爽蓝”和“珐琅蓝”主机出货量大幅下降的原因可能是因为涂装过程中出现了工艺上的漏洞，致使部分产品偏色严重。为保证货品质量，任天堂不得不更改事先定好的出货计划。不过，该消息并没有提及这一漏洞是否就是导致这两款主机推迟发售的原因。

从目前各方面的反响来看，DSL无疑是一款十分优秀的改良型主机。掌机最为重要的屏幕亮度问题得到了顺利解决，上下屏幕的倾角重新进行了调整，外观的和谐性和游戏的视觉舒适感都得到了提升。再加上搭载了性能更加优越的电源，DSL会成为一款长期畅销主机已经是被各界所认同的观点。不过，生产上出现的问题正使这样一款人气绝顶的主机面临销售运作上的危机。据推测，任天堂此次迟迟没有公布DSL海外版的发售计划与生产上面临的困境有很大关系，改良生产环节的状况很可能成为任天堂在今后一段时期中的主要工作。

2月24日

●SCE宣布，将于6月份在PSP上发售著名模拟交流游戏《随身玩伴》系列的掌机续作《随身玩伴 Let's 学校！》，玩家们将再次和“多罗（Toro）”等熟悉的角色见面。在这款游戏中，玩家将扮演学校老师，和自己的学生——五位口袋宠物POKEPI(Pocket People）共同度过一年的学校生活。



↑可爱的随身玩伴们即将在宽屏幕掌机上和广大玩家见面了。

●KOEI在日本东京秋叶原召开店头纪念活动，庆祝同一天发售的PS2游戏软件《战国无双2》。该游戏的制作人杉山芳树和监督鲤沼久史冒雨参加了这次活动。（详细报道请见右侧左下方）

2月25日

●预定于3月18、19日在日本东京新宿文化中心召开的《樱大战》专题演出“樱大战纽约采访SHOW《歌唱大纽约》”在东京都内召开了记者招待会。参加此次演出的是在《樱大战V永别吾爱》中为“纽约星组”成员配音的演员们。《樱大战》专题演出已经是SEGA公司举行的例牌游戏活动，新作品中的“纽约星组”成员登台亮相还是第一次。

●ERTAIN公司决定于2005年5月在PSP上推出PS著名拳击游戏《拳手之路》的续篇《拳手之路2 The Real》。这款游戏最大的特点是游戏中所有拳击手都是根据日本职业拳击协会所属拳击手的真实原型设计的。本作的系统进行了大幅改良，玩家可以在游戏中体验到真实的拳击手成长之路。

2月27日

●SCEJ于这一天开始在日本全国的车站、咖啡厅和游戏店中陆续设置PSP软件下载终端“PlayStation Spot”，逐步建立面向PSP用户的软件下载服务体系。(详细报道请见右侧右下方）

●SEGA公司召开商务说明会，就该公司将于日本全国开设以街机游戏《装扮小魔女拉芙&贝莉》为主题的主题服饰专卖店一事进行了说明。会上，相关负责人阐述了SEGA公司对于“面向女性的游戏”发展方向的看法。（详细报道请见右侧上方）

●北京联众电脑技术有限责任公司新LOGO的发布会在北京五洲皇冠假日大酒店举行。“超级女生”周笔畅作为特约嘉宾参加了发布会，为联众的新品牌进行了宣传。（详细报道请见右侧中部）



●在日本获得很多支持者的新派2D格斗游戏《沸腾之血·跃动的终章（Melty Blood Act Cadenza）》决定移植到PS2上。玩家们将可以在家用机上体会到这款对战感觉与故事构成别具一格的作品。这款游戏是由Ecole Software公司开发的。

特报 美国专讯 SEGA开设主题专卖店 诠释女性游戏新方向

本刊讯 著名游戏厂商SEGA于2月27日召开商业说明会，对该公司以街机游戏《装扮小魔女拉芙&贝莉》为主题开设的服饰专卖店“LB Style Square”进行了详细说明。

《装扮小魔女拉芙&贝莉》是一款以“打扮”作为主要内容，带有收集与育成要素的纸质卡片交互式街机游戏。这款以女孩子作为主要用户群体的街机游戏问世于2004年，推出后引起很大反响，在两年左右的时间里达成了筐体设置6800台，卡片销售量1亿零400万张的惊人战绩。此次的“LB Style Square”是SEGA公司以这款游戏作为主题，面向全日本低年龄层女孩而开设的连锁型服饰专卖店。与只卖文具和小饰物的传统专卖店不同，这个主题专卖店中有许多货真价实的精美服装，可以全方位满足喜欢漂亮的女孩子们的购物需求。

商业说明会由SEGA公司董事田副康夫的讲话开始。田副表示：“人们一直在说面向女性的街机游戏没有成功之例，但《拉芙&贝莉》的的确确获得了成功，并创出了市场的新局面。”之后，《拉芙&贝莉》的制作人植村比吕志登台。曾经负责开发面向男孩的卡片游戏《甲虫王者》的植村回顾了《拉芙&贝莉》这款游戏的制作过程：“本来我们以为《甲虫王者》是款只有男孩才会玩的游戏，但实际的游戏行列中却经常看到女孩子们的身影，我们从中得到了启发。在开发游戏的时候，我们总试图在游戏中表达出家长想传达给孩子们的信息。对于《拉芙&贝莉》来说，第一个信息是‘修养是变得漂亮的第一步’，然后是‘TPO（时间、地点、场合）选



↑制作人植村和《拉芙&贝莉》专卖店的小代言人合影。

择基准是打扮的关键’，而最终信息是‘女性打扮自己是一件很辛苦的事，但是非常有意思’。我们认为，这样的信息是这款游戏获得家长们承认的主要因素。”

接下来，SEGA的执行负责人吉田孝次对专卖店“LB Style Square”进行了说明。这个专卖店的预想年龄层是“6岁到12岁的女孩子以及她们的母亲”。一直以来，孩子们对游戏、漫画关联商品的渴求和母亲们对孩子兴趣的担心之间一直存在矛盾，不过SEGA认为，“LB Style Square”是一家可以同时满足家长与孩子需要的商店。“游戏与相关商品结合运作会产生相乘的市场效果，这是有先例可循的。数字图像变成真实商品的过程会使人产生很大的购买意欲。我们今后还将作出很多与季节相关的服饰企划，在游戏和流行服饰两个领域实现全面展开。”吉田对“LB Style Square”的设立构想作了这样的阐述。据悉，“LB Style Square”将于3月3日开始在日本全国各地陆续展开。

事件 日本专讯 光荣庆祝《战国无双2》发售 制作人参加店头纪念活动

本刊讯 KOEI公司于2月24日在日本东京秋叶原的游戏店召开店头纪念活动，庆祝该公司的PS2游戏《战国无双2》顺利发售。

《战国无双2》是KOEI著名动作游戏系列《无双》的最新作品，于2月24日当天在日本首发。尽管当天东京天降小雨，但开展店头纪念活动的两家店铺依然人流如潮。《战国无双2》的制作人杉山芳树和监督鲤沼久史参加了这次活动，并为到场的游戏购买者发放了挂毯和海报等限定纪念品。

在活动中，主持人以公开采访的形式向杉山与鲤沼进行了提问。关于“《战国无双2》的特点是什么”的问题，杉山表示：“我们力争把每一位角色的最大魅力发掘出来，并赋予他们独特的个性。也许最初有的玩家打算只用自己喜欢的角色进行游戏，但只要玩过之后，一定会变得想试试所有角色的。”

对于本作和前作《战国无双》的不同点，鲤沼称：“前作主要表现的是织田信长的时代，那时还没有统一，气氛比较阴郁。而这次主要刻画的是关原之战，带有‘收束乱世的最终决战’的气势。以秀吉的装束为代表，游戏的主要色调是金色，角色和动作也都华丽了很多。”两位负责人都认为，《战国无双2》是一部“回归原点，重新制作”的作品。

另外，杉山在采访中称自己在《战国无双2》里最喜欢的角色是最后的隐藏人物宫本武藏，而鲤沼最喜欢的角色是带着一点“邪恶大叔”气质的岛左近。



↑杉山和鲤沼先生的到来使发售活动的气氛更加热烈。

事件 美国专讯 联众发布新LOGO “超女”上演宣传秀

本刊讯 北京联众电脑技术有限责任公司的新LOGO发布会于2月27日在北京五洲皇冠假日大酒店举行，“超级女生”周笔畅作为嘉宾参加了发布会中的宣传活动。

本次发布的联众新LOGO主体为橙色逗号，内含一个大写的字母G。据联众总裁鲍岳乔介绍，LOGO中的字母G代表“GAME”的字头，联众在新的游戏品牌中使用这样的标示，是为了表达“在繁忙的生活中停顿一刻，共享快乐生活”的理念。除了新的LOGO之外，联众公司还在本次发布会上公开了新的公司吉祥物，并启动了征集吉祥物及联众主题曲的仪式。

发布会上，Yahoo中国总裁马云以及工商银行、招商银行的代表以合作伙伴身份进行了发言，表明了今后与联众公司的合作方向。发表仪式之后进行了宣传演出，“超级女生”周笔畅作为特邀嘉宾登台亮相，为联众公司的吉祥物进行了宣传。

特报 日本专讯 日本各地设置下载终端 PSP软件服务全面展开

本刊讯 SCE负责日本国内商务的分公司SCEJ从2月27日起陆续开始在日本全国的车站、咖啡厅和游戏店中设置PSP软件下载终端“PlayStation Spot”，以建立新型的掌机用户软件服务体系。

“PlayStation Spot”指的是能够通过PSP“游戏共享”机能，向多台PSP主机中同时提供发送游戏体验版等软件服务的设备终端。用户只要进入“PlayStation Spot”的范围中，就可以随时享受到方便的软件下载服务。在这次设置计划启动之前，日本已经有12家游戏店对这个终端进行了实际运作测试。

本次参加设置计划的车站有5处，分别位于东京、札幌和福冈。咖啡厅和游戏店各有约150家，咖啡厅都是隶属于日本复合咖啡店协会的“复合咖啡吧”，设置期间从2月27日开始，到3月中旬结束。游戏店的设置要到4月份才会开始。

目前在车站和咖啡厅中供玩家下载的软件共有三款：《打工地狱2000》《LocoRoco》和《笑蛋L-size》。据称，在游戏店中提供下载的软件将与此不同。

2月27日

●TAITO公司决定于3月上旬进行街机游戏《半条命2生存者》的店内测试。这个在PC上风靡一时的游戏系列即将以全新的表现形式进入街机厅。（详细报道请见右侧右上方）



←街机厅里也可以见到《半条命》了。

3月1日

●Team-Entertainment复刻发售了PS游戏《北欧战神传》的原创音乐集，旧日的经典游戏音乐重新和广大玩家见面。（详细报道请见右侧左上方）

●NAMCO公司宣布，原定于4月13日发售的NDS游戏《暴风传说（Tales of the Tempest）》延期至6月8日发售，理由是"为了进一步改善游戏质量"。该游戏是《传说》系列在NDS上推出的第一款作品，配合主机性能采用了独特的"3on3即时动作战斗系统"，树立了独特的发展方向，从而成为广受玩家关注的话题之作。

●任天堂公司决定将"Touch! Generations"系列DS游戏软件的新作《汉字依旧 DS乐引辞典》和《旅行指点对话簿DS》推迟发售。《DS乐引辞典》从3月30日推迟至4月13日，《对话簿DS》各语言版本都推迟到了4月20日之后。据悉，这个决定是为了对应DS和DSL主机出货量不足的状况而临时做出的。

3月2日

●配合Nintendo DS Lite发售，GAMETECH推出了两款专用周边"护目贴Dlite"和"游戏包DLite"，正式加入任天堂新版掌机的市场争夺战。（详细报道请见右侧中部）

●日本畅销幻想小说《勇气物语（Brave Story）》将被改编成为PS2、PSP和NDS上的游戏。游戏类型为RPG或A·RPG，预计于2006年夏天推出。同时，日本富士电视台等机构还会同时把这部小说改编成动画电影。（详细报道请见右侧下方）

●SQUARE·ENIX公司发表了PSP游戏《勇者斗恶龙&最终幻想in富有街Portable》的发售日。这款游戏将于5月25日发售，价格5040日元。这是该系列首次在掌机上出现，它支持PSP主机的无线通信集合模式，支持最多4人的通信对战。在目前阶段，这部游戏还没有对应网络服务的计划。



●IDEAFACTORY公司决定在4月份发售的Xbox360用S·RPG游戏《鬼魂力量3无罪之怒（Spectral Force 3 Innocent Rage）》中加入同系列中著名的"鸣舞骑士团"成员作为出场角色，并为此开设了专门的爱好者专用网站。《鬼魂力量3无罪之怒》这款游戏是IDEAFACTORY加入Xbox360软件制作行列后的第一作。而"鸣舞骑士团"最早来自该公司1999年发售的PS游戏《鸣舞骑士团 鬼魂力量之圣少女外传》。

软件 日本专讯 《北欧战神传》音乐集复刻 原始声源带来全新震撼

本刊讯 3月1日，《北欧战神传蕾娜斯·原创音乐集（VALKYRIE PROFILE LENNETH Original Sound Track）》复刻版发售。该音乐集的发行方是Team-Entertainment公司，商品中包括2张音乐CD，售价3150日元。



↑制作精致的音乐集将为听众带来高品位的听觉享受。

《北欧战神传（Valkyrie Profile）》是由曾经制作过《星海传说（Star Ocean）》和《异兽传说（Radiata Stories）》的著名游戏软件公司Tri-ace负责开发的RPG游戏，于1999年发售在PS上。这部游戏具有浓郁的北欧神话气氛，凭借绚丽的神话色彩和壮大的剧情主线一举成为拥有很高人气的游戏。这款游戏的复刻作品《北欧战神传蕾娜斯（Valkyrie Profile Lenneth）》已于3月2日在PSP上发售，系列的正式续作《北欧战神传2希尔梅里亚（Valkyrie Profile Silmeria）》也正在顺利开发之中，预计将于6月22日在PS2主机上发售。

本次复刻的音乐集是由《北欧战神传》音乐总监樱庭统先生担纲制作的。在这次复刻过程中，制作方对所有曲目的原始声源重新进行了数字合成录音，并进行了仔细的声音平衡，玩家可以在普通CD播放器材上听到非常接近原始游戏音色的音乐。

发售方声称，由于PSP版游戏《蕾娜斯》中的收录曲目与原《北欧战神传》相同，因此这款音乐集也可以作为《蕾娜斯》的乐曲欣赏CD来听。

事件 日本专讯 《半条命》即将入主街机 TAITO开展店内测试

本刊讯 TAITO决定于3月上旬进行街机游戏《半条命2生存者》的店内测试。这款游戏机台预定于今年6月正式入店营业。

《半条命2生存者》是作为曾在PC上广受好评的《半条命》系列制作的街机版最新作，使用了"Type-X+"基板，成功实现了1360×768的解像度。除此之外，这款游戏还使用了32型液晶，并在音响上实现了5.1ch的环绕立体声。

《半条命2生存者》曾于今年2月17日召开的"AOU（全日本娱乐设施营业者协会联合会）2006年娱乐设施展览会"上出展，当时公布了可以通过网络进行多人对战的"对战模式"。本次店内测试除"对战模式"外，还公开了一名或多名玩家在店内同时进行游戏的"任务模式"以及一名玩家独自进行游戏的"剧情模式"等进化了的游戏模式。

据悉，只要开通名为"NESYS（TAITO专用登陆系统）"的网络连接服务，《半条命2生存者》也可以实现不同店铺间的对战。同时，玩家只要使用专门的IC卡"NESYS卡"，就可以记录自己的对战成绩等数据。

特报 日本专讯 DSL主机方才登场 最新周边早已亮相

本刊讯 游戏周边厂商动作极快，这句话日前又一次得到了验证。GAMETECH于3月2日推出了两款DSL专用周边"护目贴Dlite"和"游戏包DLite"，成为首批为DSL主机制作专用周边的厂商之一。

与DSL主机同时发售的这两款周边属于掌机的"必备类"辅助商品。"护目贴DLite"是一款屏幕保护用具,商品包括两张液晶保护贴膜，分别贴在DSL主机的上下屏上。贴膜使用了当前屏幕保护商品中流行的AR加工技术，可以在保持高透明度的基础上减少来自外界的反光。贴膜与液晶的接着面使用了硅素材，可以揭下反复粘贴。"护目贴DLite"的售价为714日元。

"游戏包DLite"是一款同时对应DS和DSL两种版本主机的携带、保护用周边。包内除了容纳主机的空间之外，还备有可以装游戏卡等物品的内袋。商品中同时还附送了防止主机在拉锁开合时掉落的保护带、擦拭液晶屏用的清洁布以及携带出行时使用的背带。"游戏包DLite"共有黑、蓝、灰、橙四种颜色，每款售价945日元。

特报 日本专讯 著名小说进军游戏领域 幻想风格RPG再现生机

本刊讯 SCE公司于3月2日放出消息，宣布将在PS2和PSP主机上分别推出一款以日本当代著名科幻小说《勇气物语（Brave Story）》改编的游戏。同时BANDAI公司也宣布，将在任天堂的NDS上推出同样题材的游戏作品。这几款游戏软件都预定于2006年夏天发售。

《勇气物语》是2003年在日本发行的一部冒险与幻想题材的长篇小说。小说的主角是一位名叫阿渡的五年级小学生，他面对父母突然做出的离婚决定，感到"这样的人生是错误的，必须改变命运"。于是，他走向了转校生光所说的"在幽灵台阶顶端的，能够改变命运的门扉"。在门对面等待着阿渡的，是一个剑与魔法的幻想世界。就这样，在幻想世界"综合评价35分"的"见习勇者"阿渡的冒险经历开始了。这部传统冒险题材的作品凭借情节和人物刻画的优秀，成了近年来同类小说中出类拔萃的畅销之作。

据透露，SCE和BANDAI决定将《勇气物语》做成游戏是为了配合这部小说的电影化运作。日本富士电视台、GONZO公司和华纳娱乐日本分公司于近日召开了新闻发布会，宣布将于2006年夏天将这部小说改编成动画电影。小说的原作者宫部美雪女士出席了该发布会，并在会上表示："当听到这次的改编计划时，我二话没说就答应了。我已经看到了一些带有冲刺等简单声效的电影片断，原本在我头脑中想象出来的东西能够以如此美丽的画面表现出来，我感受到了长时间的感动。"



←原作中的冒险世界将在PSP上重现。

SCEJ公司决定与电影同时推出由这部小说改编的游戏的消息几乎在同时传出。消息中称"将开发出活用PS2和PSP这两个平台的机能并体现出独特游戏性的作品，使这部小说中的世界变得更加广阔，而不是仅仅停留在电影改编的水平"。目前，这两款游戏的详细资料还没有公布，只知道PS2版游戏的暂定名称是《勇气物语ACTION》，PSP版游戏的暂定名称是《勇气物语RPG》。从小说的内容来看，这是一个很适合制作RPG的题材，可以产生比较大的亲和力。

BANDAI公司预定于NDS上发售的同题材作品目前游戏形式仍未确定，但已经宣布会使用触笔及麦克风等NDS独有的机能，以独特方式演绎"解开幻界之谜，通向命运之塔"的主题。

3月2日

●D3 PUBLISHER在PS2和NDS上发售了根据迪斯尼电影《纳尼亚传奇：狮子、女巫和衣柜（The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe）》改编的动作冒险游戏。《纳尼亚传奇：狮子、女巫和衣柜》是迪斯尼公司根据英国作家C. S.刘易斯所著的，以“纳尼亚魔法王国”为背景的奇幻小说改编的电影，于2005年年底上映。



←电影中的魔法之战忠实再现于游戏。

3月4日

●CAPCOM公司的PS2版动作游戏《新鬼武者·梦之黎明》在美国好莱坞举办的“第53届年度M.P.S.E.金盘奖”评选上获得电子娱乐部门的最优秀奖。（详细报道请见右侧右上方）

3月8日

●将于3月16日发售的RPG大作《最终幻想Ⅻ》被日本著名游戏杂志《FAMI通》评为40分满分，进入了游戏软件白金殿堂。这是《FAMI通》有史以来评出的第六款满分游戏。（详细报道请见右侧右下方）

3月9日

●神游（中国）有限公司将于近期发售一款“丙戌狗限定版SP”，这是史上第一款限定版的增亮型GBA SP主机。（详细报道请见右侧左上方）

●TECMO公开了Xbox360版对战格斗游戏《死或生4》的网络数据升级版本“Online Version”，登陆Xbox Live网络服务的Xbox360用户可以免费下载这一款软件。（详细报道请见右侧中部）

●SQUARE·ENIX公司和电子娱乐产品销售商BICCAMERA联手为将于3月16日发售的RPG《最终幻想Ⅻ》进行宣传。届时，除举办《最终幻想Ⅻ》主题曲歌手Angela Aki的演唱秀之外，还将随软件销售而派发限定版手提纸袋。（详细报道请见右侧左下方）

3月10日

●韩国著名的网络游戏销售商NCsoft Corporation和美国游戏公司Spacetime Studios签订了发行契约，准备携手开发新型MMO游戏。Spacetime Studios是曾经开发过射击游戏《Wing Commander》和MMORPG《Star Wars Galaxy》的游戏制作公司。韩国Ncsoft的负责人表示，Spacetime Studios的制作实力已经得到了业界的承认，这次合作对于双方都很有益处。

●NAMCO公司公布了《异度传说3查拉图斯特拉如是说》的发售日，这款著名RPG的续作将于7月6日发售，价格7329日元，网上预订的玩家还可以得到一张限定版DVD。《异度传说3》是该系列在PS2上的第3部作品，将为整个故事写下最后的结局。

●Idea Factory公司决定于5月在PSP上发售一款S·RPG《伊迪斯的记忆 新天魔界GOCⅤ》，定价5040日元。这款游戏是2005年7月21日在PS2上发售的《新天魔界 混沌世纪（GOC）Ⅴ》的移植版。据透露，这款游戏将追加新要素及新角色等诸多内容，并针对掌机进行专门的系统调整，而原有的地图切换及属性相克等系统则会得到完全保留。

事件 美国专讯 神游再次瞄准本土文化 “丙戌狗”SP即将推出

本刊讯　神游（中国）有限公司近日宣布，即将发售一款“丙戌狗限定版GBA SP”，这是GBA史上第一款增亮型的限定版SP主机。目前，这款主机的具体零售价尚未公布。

据神游公司透露，这款新机型的主题是今年农历年的主角——丙戌狗，主机机壳的设计上采用了中国传统的印章图纹，带有比较浓郁的民族气息。

神游公司对日本任天堂游戏主机的代理计划开展以来，一直比较注意走民族传统文化路线，力图使商品形象贴近中国用户群体。即将推出的这款“丙戌狗”SP就是继“中国龙”之后又一款带有本土色彩的限定版游戏主机。

“丙戌狗限定版GBA SP”的具体零售价格目前仍未公布，但神游公司称，这款主机的价格“依然会具有很强的市场竞争力”。

软件 日本专讯 《死或生4》技术支持起动 TECMO进行网络升级版本

本刊讯 TECMO公司于3月9日公布了Xbox360版对战格斗游戏《死或生4》的网络数据升级版本“Online Version”。在连接了Xbox专用网络服务“Xbox Live”的网络环境下将可以免费下载这一软件。

今后，《死或生4》网络对战将必须使用这个新的软件版本。当《死或生4》的玩家在没有导入“Online Version”的状态下选择网络对战，将会自动出现下载“Online Version”的提示。下载之后，还会出现“是否清除战绩”的选项供玩家选择。如果只想进行单机游戏，则不需要下载这个软件。

这个“Online Version”是根据《死或生4》发售后两个月之间玩家们的反馈做出调整的版本软件，一些角色追加了新招式，部分原有招式进行了平衡调整，还修改了一些初期存在的BUG。下载这一软件后，玩家们将可以享受到更加流畅的网络对战。



↑网络机能升级是TECMO为麾下格斗游戏定下的进化方向。

事件 日本专讯 SQUARE与商家联手 开展FF12全面宣传

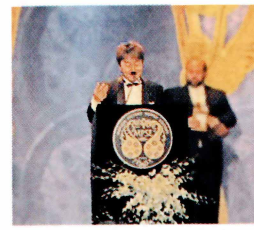
本刊讯　SQUARE·ENIX公司和电子娱乐产品销售商BICCAMERA联手，为将于3月16日发售的RPG大作《最终幻想Ⅻ》进行大规模店头宣传的准备工作。届时，歌手Angela Aki将举行宣传演唱秀，限定版游戏纸袋也将随软件销售派发。

《最终幻想Ⅻ》发售日前一天的15日下午，为《最终幻想Ⅻ》演唱主题曲的歌手Angela Aki将在BICCAMERA位于闹市区的店铺门前登上特别舞台，出演这款游戏的宣传演唱秀。除主题曲《Kiss Me Good-Bye》之外，Aki小姐还将演唱插曲《Eyes On Me》，并接受主持人的公开采访，披露本次《最终幻想Ⅻ》音乐制作中的一些花絮。

除此次演唱秀外，BICCAMERA还特别在下属的各销售网点为《最终幻想Ⅻ》购买者准备了限定版的手提纸袋。限定纸袋共有6种，分别印有游戏中6名主要角色的图案，不同地区店铺中派发的纸袋图案也不同。据日本网站透露，目前已经有一些《最终幻想》系列的忠实拥护者准备为集齐纸袋而走遍6个发售点。

事件 美国专讯 美国游戏音响评选落幕 《新鬼武者》获得大奖

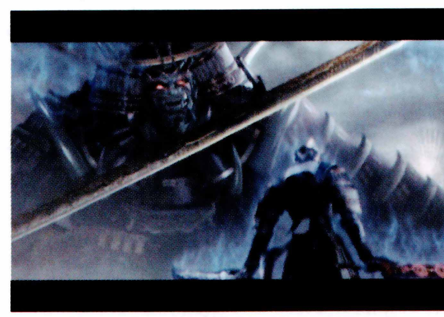
本刊讯　3月4日，在美国好莱坞召开的第53届年度M.P.S.E.金盘奖（The 53rd Annual M.P.S.E. Golden Reel Awards)颁奖典礼上，日本CAPCOM公司的PS2版动作游戏《新鬼武者·梦之黎明》获得了电子娱乐部门的最优秀奖。



↑CAPCOM的音响制作成功创新。

“M.P.S.E.金盘奖”是由美国电影音响设计协会(Motion Picture Sound Editors，简称M.P.S.E.）举办的评奖活动，旨在评选出年度中长篇影视作品及电子游戏作品中最出色的音响设计。CAPCOM公司今年是首次获得这一奖项。

《新鬼武者》是CAPCOM于2006年1月26日发售的一款PS2版动作游戏，是著名动作系列《鬼武者》的续作。与过去作品相比，这款游戏在内容与系统上进行了较大的变更，在画面表现与音响效果上有一定突破之处。该游戏获得的奖项的部门是“电子娱乐”，除《新鬼武者》外，《天堂Ⅱ》和《极品飞车Most Wanted》也提名了这一奖项。



↑表现力强大的《新鬼武者》得到了海外业界的承认。

特报 日本专讯 《最终幻想Ⅻ》势不可挡 闯入游戏软件白金殿堂

本刊讯　在日本著名游戏杂志《FAMI通》最新一期上，SQUARE·ENIX公司将于3月16日发售的RPG大作《最终幻想Ⅻ》被评为40分满分，进入了日本游戏软件的“白金殿堂”。

这是《FAMI通》杂志自游戏评分栏目创立以来给出的第六个满分，也是《最终幻想》系列拿到的史上第一个满分。参与评分的四名编辑无一例外地对这款作品给予了很高评价，并对作品中的图像表现力和剧情刻画尤为赞赏。

《最终幻想Ⅻ》是SQUARE·ENIX历时近6年打造出的RPG大作。这款游戏最早企划于2000年，中间经历了复杂而曲折的开发过程，终于在今年3月16日与广大玩家见面。《最终幻想Ⅻ》的监督和剧本设计是著名游戏制作人松野泰己。6年前，由他主持开发，由原SQUARE公司发售的PS版RPG游戏《放浪冒险谭》(2000年2月10日）就曾经被《FAMI通》杂志评为40分满分，如今，《最终幻想Ⅻ》再次获得这一殊荣，这可以看作是对松野以及整个《最终幻想》系列制作组成员的一种高度肯定。



韩国NHN公司全球CGO千良铉专说——

全年龄层与重视交流是一切游戏的主题



千良铉

NHN发行CGO

1998毕业于日本大学的研究生院，2000成立了NHN日本公司，并担任该公司的董事长，目前已经执掌了NHN发行事业的帅印。

对于中国玩家来说，NHN并不是一个陌生的名字。这家在中国、北美、日本都有发行机构的著名韩国游戏发行公司早就已经成为世界游戏业界注目的对象。2005年，NHN开始向网络游戏方向进军。大型MMORPG《Xenepic Online》和网络版运动游戏《酷篮球FREESTYLE》目前已经在世界各地展开运作。进入2006年后，在线即时射击游戏《Gun Strike》的β测试也已经开始。和日本很多知名游戏厂商一样，韩国的NHN显示出了在网络游戏领域"一争高下"的强劲势头。

使NHN发展方向最终定位的关键人物，就是2006年初刚刚就任NHN公司全球CGO（Chief Game Officer，游戏发行事业最高主管）的千良铉先生。2月末的一天，千良铉先生面对前来采访的记者，阐述了自己对于电子娱乐业的整体看法，以及对NHN全球游戏发行方针的大致构想。

与"娱乐"同义的游戏

——我们已经知道千先生在2006年就任了NHN集团全球游戏发行事业的CGO。请您谈一谈CGO的职责以及工作目标好吗?

■千： NHN集团已经先后在韩国、日本、中国，去年又在北美注册了法人机构。CGO的工作与以前NHN日本公司的工作有很大不同，如何使NHN的游戏发行在世界性的全局目光下实现协调发展将是今后主要的工作内容。

——您在这里所说的"游戏"，指的是什么层面上的意义?

■千： 在我心目中，游戏的意义近似于"娱乐"本身。从任天堂推出的那些"王道"游戏一直到近两年来大家非常喜爱的网游，都包括在这个范畴之中。

——千先生自己喜欢玩什么游戏呢?

■千：《最终幻想》和《马里奥》等都是很棒的游戏。特别是任天堂的游戏，我非常欣赏。《马里奥》是一个在历史中成长的系列，那种生命力与直觉……任天堂的游戏作得确实好，我喜欢任天堂的DNA。

——目前NHN似乎正在以在线即时型游戏作为商业运作的中心，今后还会不会再次推出MMORPG之类的大型PC网络游戏呢?

■千： 我们的发行目标会随着商业形态的变化而变化。我们在各个检索网站上通过各种即时型游戏聚集人们的目光，形成广泛的用户交流体系，并以此作为游戏发展的"据点"。用作吸引目光的游戏原则上是免费的。等"据点"形成之后，再推出能带来收益的作品，例如运动游戏或角色扮演游戏等等，这就是我们在网络游戏方面的发展方针。

整体来讲，我们行事的步骤一般是先建立适合轻松交流的基本环境，再针对想进行深层次游戏的玩家开展大型的商业计划。我们从来没有想将某一款"大作"强硬推销给玩家们的打算。

——我们从去年开始就有一种强烈的感觉，NHN各地分公司采取的商业策略似乎是各自不同的。

■千： 由于各国市场上表现出来的时机不同，我们的动作也就随之发生了变化。各国现地法人会随时根据面对的市场状况制定发展战略，并不是刻意在各国采取不同的发展方式。

交流的快乐是发展的关键

——在这种状况下，NHN的游戏门户商业将如何发展呢?

■千： 我们考虑得最多的一件事就是"游戏中的交流"。我们希望为顾客们提供一个"感到快乐的场所"，让他们能够和同伴们一起游戏，获得能够填补寂寞的刺激感受和愉悦的交流体验。和谁对战，和谁联系，这是当代所有游戏中的关键。强化游戏中的交流意识，并且作为发行商积极推广这种理念，这是我们的两大战略。

从这种意义上讲，网络游戏能够实现很多单机游戏做起来很困难的事。例如在中国，即使展开游戏战略，正版收费上的困难也依然难以解决。但是，和中国本土的制造商联手经营网络游戏，就可以规避过这个问题，而且也有利于之后作品的合作。我们觉得，能以这种形式逐步获得发展，是一件对合作双方都很好的事。

——NHN今后会不会发行面向全世界推出的游戏?

■千： 从阶段战略上讲，我们现在首先需要制作出和用户们进行交流的作品，巩固在各国用户心目中的地位，是否推出世界性作品是之后的事了。课题制定、技术积累、经验、资金、后续服务体制的建立……这些都是前提条件。从现在的情况考虑，和制作公司结成战略伙伴也许是个不错的想法。

我们公司现在也有大约80人的制作团队。和其它公司的制作人员一样，他们也在为了做出自己想做的东西，做出让玩家们感到高兴的东西而努力。我们自己也拥有"想制作游戏"的心情。

——那么您作为CGO，今后希望推出的游戏种类与希望面对的游戏用户群是什么呢?

■千： 从全球眼光来看，北美、日本、韩国、中国，各国用户的需求是相当不一样的。我们需要先分析用户们的喜好，再推出相对应的软件来。例如，从美国的FPS及通信构造来看，扑克这类赌博性高的游戏很容易被接受；日本目前网络游戏的重头是我们公司推出的这类即时游戏，而且其中很多用户会陆续转到家用游戏上去。我们希望利用自己的强项创造出独特的战略方向，比如发行像任天堂公司近年来推出的那种，能让平时不玩游戏的人们享受到游戏乐趣的作品，开拓前所未有的市场。

——像《锻炼大脑的DS训练》这种带有教育意义的游戏是吗?

■千： 我们对那个很感兴趣。在网络上排出全国名次等等，似乎也很有意思。

——也就是说，对刚才问题的回答是"对准全游戏种类和全年龄层"了？（笑）

■千： 基本上是这样，但最关键的到底还是时机。想面面俱到是不可能的。

——那么，首先应该从哪里做起呢?

■千： 首先还是游戏中的交流。只有巩固了这一点，才有可能实现稳步发展。我们希望将自己的游戏渗入用户们的日常，成为他们生活中的一部分。麻将、奥塞罗棋等等，每天玩上一小会儿，并且留下自己的成绩。我们想先形成这样的商业定式。

面向全年龄的复合战略

——比起其他游戏发行商来，NHN无论在技术还是实绩上，总给人留下"比别人快一步"的印象。可刚才听您这样说，公司内部似乎还认为做得远远不够是吗?

■千： 是的，我们希望能达到更高的水准。比方说，一个初次接触网络的人遇到别人的问候时很难立刻作出回应。这时如果有一个"一键回复"系统，就能帮上用户很大的忙。像这类细节上的服务，我们希望尽可能做好。

另外，游戏与体育运动有相似之处。想让自己玩得更好，想在游戏的过程中胜过他人，产生这样的感情很自然。这时，用户们就需要游戏提供能将自己的战绩和游戏风格记录下来的机能，以便自己游戏之后进行分析。另外，将与自己交流过的人的资料也记下来，做成自己的交流资料库，这类机能强化的呼声也一直非常高。

对于游戏而言，游戏本身的乐趣固然关键，但"和别人一起玩游戏"的感觉更加重要。这时，游戏交流要素的强大就体现出来了。在游戏开始前给出可以自动进行队伍编成的系统，或者自动举办多人对抗的竞赛，一定会使游戏变得更为有趣。

——原来如此。那么，即使今后发行事业得到了强化，"Hangame"等交流平台作为商业核心的地位也不会改变是吗?

■千： 不。我们准备采取的是"复合市场战略"。现在"Hangame"的主力用户基本上都是十几岁起到二十五岁之前的年轻人，但今后为了实现用户层的低龄化和高龄化，我们必须把市场的对应面拓宽。只靠"Hangame"大概很难完成这一目标。我们的行动大概将在今年年中展开。

我认为用户年龄确实是一个非常重要的信息。我在2000年9月建立了公司，12月网络服务开始，但就在这段时间里，很多用户已经从中学生变成了大学生，生活习惯、兴趣嗜好和学习能力都发生了变化。因此，根据年龄来确定与整理作品的内容和风格是很有必要的。"是不是NHN的作品"并不重要，重要的是用户能不能找到适合自己玩的游戏。这才是我们应当着眼的方向。

——"Hangame"上现在提供的服务和今后准备提供的新服务有什么区别?

■千： 首先，对象年龄就大不相同。例如面向初心者或者新生代用户，言语的使用就必须更为亲切，细节服务也必须更为周到。只要能坐到电脑前，会几步简单的操作，就能够遇到各种朋友，这样才能使用户感到高兴。

另外，现在"Hangame"总给人留下一种"大人去的话有点……"的印象，我们希望把这种隔阂感去掉。同样的游戏不同人来玩感觉也不一样，每个年龄段都有每个年龄段自己的交流方式。我们就是抱着这样的想法在努力，做出让各个年龄层都能游玩的作品。

——最后想问一下关于全球战略的事。听说目前韩国和日本的进展很顺利，那么中国和美国怎么样呢?

■千： 我们出资50%在中国建立了门户网站"Ourgame"，目前已经成为了参加者1亿7千万人的大网站。同时登陆人数大概在50-60万人左右，规模算得上是中国的第二、三位。而美国的当地法人机构是去年才建立的，那个机构我们的出资比率是100%。

目前在中国市场上，从每一位用户身上获取的收益并不算高。不过由于人数很多，我们觉得应当以长期眼光来对待。我想2008年北京奥运会结束后，交流环境的展开应该会比现在更好。现在中国公共设施的发展非常迅速。虽然盗版问题依然严重，但游戏制作者和用户群的整体素质正在不断提高。现在我们在中国已经实现了业务黑字，从长期的眼光看，中国一定能在全球战略的运作中发挥重要作用。

PS2《战国无双2》开发者访谈——
不只是"续篇"，游戏设计是以制作"新作"为目标。

光荣株式会社的PS2用战术动作游戏《战国无双2》于2月24日终于发售了。本作是"一骑当千"《无双》系列的最新作，玩家从发售前就一直对本作非常关注。然而，毕竟时隔两年才推出的"续篇"，也许会让玩家们想不起究竟与"前作"有怎样的改进或变化。所以，记者特别请到《战国无双2》的制作人杉山芳树先生和导演鲤沼久史先生，关于本作的魅力和精彩之处作了以下采访。



杉山芳树
光荣执行役员
本作制作人，光荣公司的常务执行役员兼软件事业部副部长。

鲤沼久史
光荣主程序员
本作导演，从SFC时代就开始担任游戏的程序设计。

游戏舞台从"信长中心"到"关原"……消失了的武将去了哪里呢？

——这回游戏的故事主题到了"关原"，有什么意义吗？

■杉山：这次的主题是从"长筱"到"关原"。首先是因为在前作中想描写以信长为中心的世界。这回是从安土・桃山到江户的所谓光辉灿烂的时代，是描写以家康和三成为中心的故事。游戏世界观也改变了，前作把黑色作为基调以象征群雄割据的战国时代，游戏的亮度偏暗，不过这次的色调选了比较灿烂的金色。前作的对手是信长，本作的主线是"关原"。

——前作中心是信长吗？封面上的真田幸村非常显眼，还以为他是主角呢，稍微有些惊讶。

■杉山：游戏的世界是以信长的时代为中心，不过前作还是突出了幸村，事实上对幸村的剧本也投入了相当的力度。

■鲤沼：当时是想有一个能像《真三国无双》中赵云那样的角色，所以就选了同是武将的幸村。前作是在信长时代的基础上，突出了幸村。本作中幸村虽然继续登场，只不过他并不是主要的，"关原"这个新时代才是重点要描写的。

——增加了新的角色，玩家是很高兴，但前作中有些角色却消失了。《真三国无双》系列每次都只是增加角色，为什么《战国无双》系列要取消原有的角色呢？

■杉山：因为想充分表现"关原"之战，从游戏的平衡性和角色的特性上考虑，取消了部分角色。比如从桶狭间开始继续使用今川义元的话，故事就违背历史了。其实这回可以操纵兰丸和阿国，但故事模式不行，只能在自由模式中。关于这两个角色，也是玩家们强烈要求加上的。本作的新角色共10人，因为还是觉得这10人是最合适的。特别是"女忍"，根本不能看做是前作的象征，只能认为是出现在前作中的一个角色。



士兵大量出现，可谓《无双》系列的顶点

——敌人的表现手法和出现方法上有了很大的改变吧。前作是5、6人一组的感觉，这回像火枪队伍什么的竟然站成了一大排。是不是对这方面的系统有所改变呢？

■杉山：本作的视野是本系列目前为止最广阔的。因为敌人大量的集中着冲过来，像"一骑当千"一样，和同伴们共同战斗的感觉，也表现出来了。

——实际操作的感觉也和前作很不一样。即使和改变了3D引擎概念的《真三国无双4》相比，也有所不同。宽广的视野让人有很强的临场感。原来《战国无双2》中连远处的敌人也没有偷懒啊。

■杉山：比起"一骑当千"的感觉，更想表现出战术的一面。让敌人或同伴广泛活动于各种地方，也是卖点之一。

——本作3D引擎是《真三国无双4》的改良版吗？

■鲤沼：应该说是《战国无双》和《真三国无双4》合在一起的改良版。不过从技术上讲，基本上已经到了极限。

——本系列到目前为止，被敌人包围挥动武器时，有丢帧现象。不过这次处理得真的不错。

■杉山：其实真是想在画面中出现更多的角色，但试过后觉得也没什么意思。所以，我们做了最适度的调整。也许有人会认为演算不了那么多人是技术上的问题。其实，我们能让画面中出现更多的人，只是觉得没有必要。

——多亏了这次的AI，使游戏的临场感有了质的改变。请谈谈AI方面的改良。

■鲤沼：因为想加入二段火枪和突击兵等兵种，所以AI不得不从一开始就重新制作。其实游戏中很多方面一开始就是重新制作的。

——有没有加入类似新的AI理念？

■鲤沼：自己战斗的同时，周围的敌人不是在旁边观战，而是在认真地战斗。这是我们想表现的，我很高兴能谈起这个。

动作和系统的改良点

——系统上和前作比可以说是180度的大转变，《猛将传》的系统也得到了继承。但是在战斗的时候也可以提升角色等级和购买武器，是什么用意呢？

■鲤沼：既不想照搬《无双》系列的太多系统，又要考虑动作性的强弱，还要让大多数玩家接受。综上考虑，就算是"续篇"，也还是想试着挑战制作一款全新《战国无双2》。

■杉山：角色的成长系统可以说是前作的核心。比如，自己变强的同时，难度也相应变难，不认真培养角色可能不能取得所有能力。《战国无双》系列是以角色成长作为游戏目标的，但前作在这方面处理得不是很好。这回则使用了让玩家易懂的成长系统。

——采取真实时间制即时的升级，让人感觉不错。到了每关的后半部分，攻击的回数渐渐增加，很明显让玩家感到角色的等级提升了。

■杉山：我们的目标是设计出既能让玩家简单的投入其中，又要丰富而有深度的系统。要想彻底弄清楚角色的所有技巧，可能要用二、三百个小时。但就算是准备了丰富的内容，如果让人觉得无聊，恐怕谁也不会继续玩了。

——关于本作中首次出现的特殊技，在设计的时候没出什么问题吗？

■鲤沼：不论"无双"的表现是好是坏，其实每个角色都可以一概而论，感觉缺乏个性。因为说到底还是动作游戏，想用角色动作和操作感来对角色进行区分。即使这样说，想到那么多《无双》FANS们，也绝不能改变固有操作的按钮。最初还想制做专门的弓箭和火枪角色，但很快意识到是个错误。最终变回了按住R1，再按"□"或"△"的操作形式。

■杉山：其实，在刚开始提出这种操作形式的时候，公司内部也传出了比较担心的声音。制作前作时还提出了很多新的东西，经过公司内部讨论，最终变成了那样的游戏。但是R1的操作得到了广泛的好评，所以这回保留了。虽然想扩大动作幅度，但不想让玩家觉得麻烦。例如，动作游戏中，有些地方跳不过去，但通过战斗提升等级，可以解决。所以只按"□"操作，就会很有乐趣，甚至可以通关。如果不小心按到别的按钮，还可能出现其他技巧。动作的幅度基本就是这样。如果是了解连击技系统的老玩家，可以用更豪快的方式进行游戏。



↑《战国无双2》在画面表现和CG动画上，可以说是无双系列的顶点。

——武将的技能可以通过购买来获得，但要得到等级较高的技能必需通过打倒敌人武将吗？

■鲤沼：打倒敌人武将的时间越短，就越容易获得较高的技巧。我们准备了很多高级技能，希望能吸引喜欢搜集的玩家。

——还有什么其他新的系统吗？

■鲤沼：本作共准备了4种武器，每种武器根据武将等级不同有不同的连击次数。护卫兵变成了护卫武将，玩家可以和护卫武将一起发动最终奥义。

——《战国无双》系列的城内战系统，是《真三国无双》所没有的，是想有意加以区别吗？

■鲤沼：三国系列有城寨，日本主要是一个个独立的城。总觉得日本人有在城中作战的印象，而且日本的城不是很漂亮吗？前作是分城外战和城内战的，本作则融为了一体。

影像和音乐的强化

——这次，主要武将被打倒的时出现的慢镜头演出，还有过场动画等演出方面感觉有很大的改变。是很重视这方面的制作吗？

■鲤沼：是的。必须让玩家们看得开心，觉得精彩。最下工夫的是在表现奥义方面，我想已经够帅的了。

■杉山：为了提高游戏的爽快感，让玩家心情舒畅地操作，我们在细小的方面都做了努力。



——本作的音乐使用了日本风格的乐器，感觉与《无双》系列不同。

■杉山：这回的音乐是请向谷实先生作的曲。把原有曲目进行重新编辑的同时，还拜托制作了其他的曲子。游戏中音乐的切换比较多。

■鲤沼：音乐的切换是演出的一个环节。击破一千敌人的时候，打倒了武将的时候，音乐是跟随着游戏的进展进行切换的。使激烈的时候变得更激烈，危险的时候变得更危险。

——还有一个问题，游戏模式中的"双六"是指什么？

■杉山："双六"就算是游戏中给玩家的赠品吧。旨在缓解无双模式中紧张的气氛。

——最后，请对《无双》系列的FANS们说两句。

■杉山：本作是吸取了广泛意见而制作的，请一定体验一下。

■鲤沼：希望玩家喜欢所有角色的所有动作，也希望看全我们苦心制作的所有过场动画。

——非常感谢。

最期待TOP15

2006年第7期（统计时间2006年2月21日－3月10日）本期截至统计日期共收到有效选票1437张

这期期待榜的变化幅度不小，不单是有三款新游戏上榜，原有上榜游戏的名次变化幅度也比较大。其中前进名次最多的游戏就是世嘉的《梦幻之星·宇宙》了，甚至还有不少读者纷纷打电话过来询问关于本作的一些最新消息等，看来大家对本作的期待度也还是满高的。《盗墓者·传说》与《大神》两款游戏随着发售日的邻近在本榜名次也有了不小的提升。

1位 最终幻想12

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元

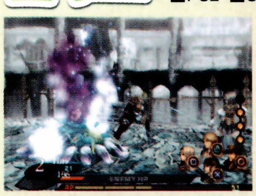


最近公布的新人物**オンドール**是因富含优质的魔石而闻名于世的空中大陆**プルヴァマ**的领主。侯爵在战争中貌似一直保持着中立的态度，使得空中都市与**アルケイディア**帝国的关系十分微妙，不过似乎侯爵与女主角阿西娅领导的反抗组织有着秘密往来。

前回1位,本次计票753。

2位 北欧战神传2·希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元

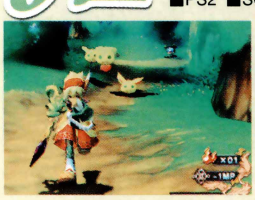


SQUARE·ENIX已经于前不久最终确定了本作的最终发售日，就在今年6月22日，售价为8190日元。本作是1999年PS经典动作RPG《北欧女神传》的续作。本作的限定版售价为14910日元，收录了希尔梅莉亚的完成品人物模型、前作与本作主题曲的音乐CD。

前回5位,本次计票646。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



《圣剑传说4》保留了系列惯有的充满奇幻风格的童话色彩，同时进行了全面革新。本作将采用全3D来表现“圣剑”的世界，游戏画面将完全采用即时演算表现，连游戏地图界面以及菜单表示都充满着童话气息，角色的喜怒哀乐将完全表现在面上。

前回3位,本次计票617。

4位 皇牌空战ZERO·贝尔卡战争

■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元



在“ACE ZERO”中增加了新的“**エモ－ショナルフィ－ドバック**”系统，该系统可以根据玩家的战斗行动变化无限演出的形式，利用Dogfight根据自己采取的行动及时地反馈敌军和同伴的信息、使战场的临场感更强，战斗信息通过即时无限传达使得情报更加精准。

前回9位,本次计票545。

5位 梦幻之星·宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.3.30 ■7140日元

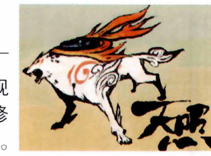


本作分为单机模式和网络模式，其中，单机游戏的游戏时间将至少在40小时以上，网络模式中，玩家们可以创建属于自己的个性角色，同屏多人组队进行冒险。游戏中包含15个巨大的BOSS以及20个以上的大迷宫。玩家需要对抗的是叫做“SEED”的外星种族。

前回15位,本次计票507。

6位 大神

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元



游戏过程中“天照”的操作除了固定的动作指令之外还会出现如同“神笔马良”一般的环境改写功能，玩家可以用画笔来修改场景。

新上榜,本次计票478。

7位 盗墓者·传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006.4.11 ■49.99美元



在厂商前不久新公开的一批画面中，我们可以发现劳拉是身处在一个小镇子之中，看来本作中的舞台不会仅仅局限于古墓和遗迹了。

前回12位,本次计票463。

8位 星际争霸·幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定



在本作中不但会有“星际争霸”中出现的许多大家所熟悉的兵种，还将会出现一些不曾出现过的兵种，他们的特定和能力目前还是未知。

前回7位,本次计票452。

9位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



“恶魔猎人”系列的音乐也是烘托游戏气氛非常重要的一个要素，所以在游戏中也是相当的重要，据悉本作的音乐方面将再次强化。

前回11位,本次计票406。

10位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



小岛秀夫表示由于在新主机上不再受限于主机硬件机能等方面的困扰，所以他将致力于将本作推向更高层次的电影手法。

前回10位,本次计票391。

11位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



作为GBA上FF系列复刻N三连弹中的游戏之一，本作的SFC版曾经被许多玩家誉为FF历史上最杰出的作品，期待着这次在GBA上的表现。

新上榜,本次计票344。

12位 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006年夏 ■价格未定



本作将增加新模式、新系统，关卡数也将增至前作的3倍以上。著名的日本战国武将前田庆次将在本作中登场，使用武器为“超刀·朱枪”。

新上榜,本次计票327。

13位 异世纪传说2

■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定



本作将增加新模式、新系统，关卡数也将增至前作的3倍以上。著名的日本战国武将前田庆次将在本作中登场，使用武器为“超刀·朱枪”。

前回15位,本次计票285。

14位 异度传说3·查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■发售日未定 ■7140日元



由于“异度传说”系列本身故事架构的庞大，所以玩家容易觉得剧情比较晦涩，希望作为系列完结篇的本作能够解开之前留下的种种谜团。

前回13位,本次计票249。

15位 MOTHER3

■GBA ■NINTENDO ■角色扮演 ■2006.4.20 ■4800日元



本作将于4月20日同时发售豪华版套装，里面除了游戏之外还包括限定版GBM主机以及Franklin胸章，约合人民币1200元，颇有纪念意义。

新上榜,本次计票228。

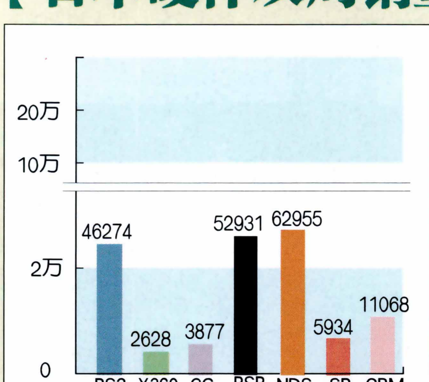
【榜评】随着2.0降级到1.5的成功，自年前一段时间以来1.5版PSP价格居高不下的状况有望得到一定程度的缓解。北斗认识的一个朋友在得知这一消息后极其遗憾的表示：早知道当初就买个2.0版的机器囤积起来了……另外，网上也有消息宣称2.5、2.6版的PSP也有可能降级成功，不过从目前的实际状况推断，这个消息的可信度应该不怎么高，当然，面包会有的。然而与此同时，索尼官方关于3.0版PSP固件的情况也已经逐渐明朗起来，看来这场斗法仍然将会不断继续下去。继《帝国时代》之后，北斗最近又完全陷入了NDS版《大航海时代4》的世界中，以最快速度通关一遍后立马使用明朝女提督李华梅展开了二周目全球海洋制霸计划，并且进展再次超越了还在一周目折腾中的魔王同学，窃喜……

最流行TOP15

这次上榜的两款新作分别是《战国无双2》和《怪物猎人2》，而且都取得得不错的成绩。光荣的“无双”系列不论是在“期待榜”还是“流行榜”总能取得不错的成绩，虽然“无双”系列一直背负着“LU”向游戏的招牌，不过看来这种“LU”向确实还是比较容易受欢迎的，玩的就是一个“爽”字，呵呵。这次《怪物猎人2》能够得到这么多票，多少还是有些出乎意料的，看来已经的确有越来越多的玩家开始接受MH了。

1	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:645
2	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:602
3	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■200.2.24 ■7140日元	计票:583
4	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:559
5	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:517
6	怪物猎人2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元	计票:463
7	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:445
8	真·三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:402
9	第3次超级机器人大战α ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:397
10	银河游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:361
11	合金装备 索利德3·生存 ■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元	计票:334
12	旺达与巨像 ■PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.22 ■7140日元	计票:305
13	塞伯拉斯的挽歌 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■枪械动作 ■2006.1.26 ■8190日元	计票:263
14	超级机器人大战J ■GBA ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.9.15 ■5800日元	计票:257
15	深渊传说 ■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元	计票:238

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】与上期相比，这期日本市场的各大主机销量再次下降，而且其中不少种类的主机销量下降非常明显，只有上期的一半。其实这种情况是自上期统计时间的第二周就开始的，不过当时因为第一周销量还比较高，两者平均后就显得还行，到了这一期由于一直保持较低的销售量，所以硬件销量才会看起来下降的如此之快。说起来，销量真正保持的比较平稳的其实就是PS2和GBASP这样的“老主机”。（本期统计时间：2006.2.6—2006.2.19）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2005.2.26—2005.3.4

1位	PS2 街头足球2	厂商：EA 发售日：2006.3.3	类型：体育竞技 价格：39.99英镑
2位	PS2 BLACK	厂商：EA 发售日：2006.2.24	类型：第一人称射击 价格：39.99英镑
3位	PS2 超级房车赛3	厂商：Codemasters 发售日：2006.2.24	类型：赛车游戏 价格：34.99英镑
4位	PS2 旺达与巨像	厂商：SCEE 发售日：2006.2.17	类型：动作冒险 价格：39.99英镑
5位	PS2 英式橄榄球06	厂商：EA 发售日：2006.2.10	类型：体育竞技 价格：39.99英镑
6位	PS2 四眼天鸡	厂商：Buena Vista 发售日：2006.2.10	类型：动作冒险 价格：34.99英镑
7位	PS2 极品飞车·最高通缉	厂商：EA 发售日：2005.11.25	类型：赛车游戏 价格：39.99英镑
8位	PS2 都灵冬奥会2006	厂商：2K Sports 发售日：2006.1.27	类型：体育竞技 价格：34.99英镑
9位	PS2 FIFA 06	厂商：EA 发售日：2005.9.30	类型：体育竞技 价格：39.99英镑
10位	PSP 横行霸道·自由都市故事	厂商：ROCKSTAR 发售日：2005.11.18	类型：动作冒险 价格：39.99英镑

【榜评】《旺达与巨像》的欧版游戏终于在前不久正式发售了，而且取得了很好的成绩，这点从其在本期英国游戏排行榜上第四的排名就能看出来。这期欧版游戏方面值得关注的作品有两个：《四眼天鸡》和《都灵冬奥会2006》。前者是根据前段时间上映的迪斯尼同名动画喜剧改编而来的，后者自然更是上个月许多人都关注着的都灵冬奥会了，不知道游戏中能否看到我国奥运健儿们的英姿。


↑英国玩家对《四眼天鸡》这类幽默风格的动画非常喜欢，本作销量不错。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.2.6—2.19

1位	PS2 怪物猎人2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■6980日元	销量 365795
2位	NDS 更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 136616
3位	NDS 英语苦手的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.1.26 ■3800日元	销量 126019
4位	NDS 欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 109224
5位	NDS 锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 65929
6位	PS2 死魂曲2 ■SCE ■恐怖冒险 ■2006.2.9 ■7140日元	销量 63318
7位	PSP 怪物猎人P ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.12.1 ■5040日元	销量 48428
8位	PS2 死神BLEACH 被放纵的野望 ■SCE ■角色扮演 ■2006.2.16 ■7140日元	销量 41895
9位	NDS 马里奥赛车DS ■任天堂 ■赛车游戏 ■2005.12.8 ■4800日元	销量 34477
10位	NDS 右脑达人 爽解！ ■NAMCO ■益智游戏 ■2006.2.9 ■3990日元	销量 31443

【榜评】感觉现在的日本游戏业界已经进入了“全民健脑”的时代，十款上榜的作品中有六款是NDS游戏，而在这六款NDS游戏中，除了《动物之森》和《马里奥赛车DS》之外，剩下四款清一色的都是益智类作品。去年“脑白金”第一作从发售到突破百万销量花费了半年的时间，而“脑白金2”实现这一目标所用的时间不过是短短的一个月，除了该系列本身确实相当有意思之外，“招牌效应”也是一个主要的原因。

■本期中国电玩榜奖品









消失与宝藏的故事再次上演 劳拉·克劳馥打造新的传奇

上世纪90年代中期劳拉·克劳馥的倩影出现在人们眼前。她出生于贵族家庭，受到了贵族教育。2月14日情人节的生日，使她的气质既高贵又浪漫。但一场事故彻底改变了她的人生观，她摇身一变成了世界级的旅行家、冒险家和考古学家。她进入了神秘的亚特兰蒂斯、找到了西安匕首的藏匿之地、破纪录的从火地岛驱车直至阿拉斯加高速公路……其实她并没有把旅行和冒险当作职业，而仅仅是一种生活方式。

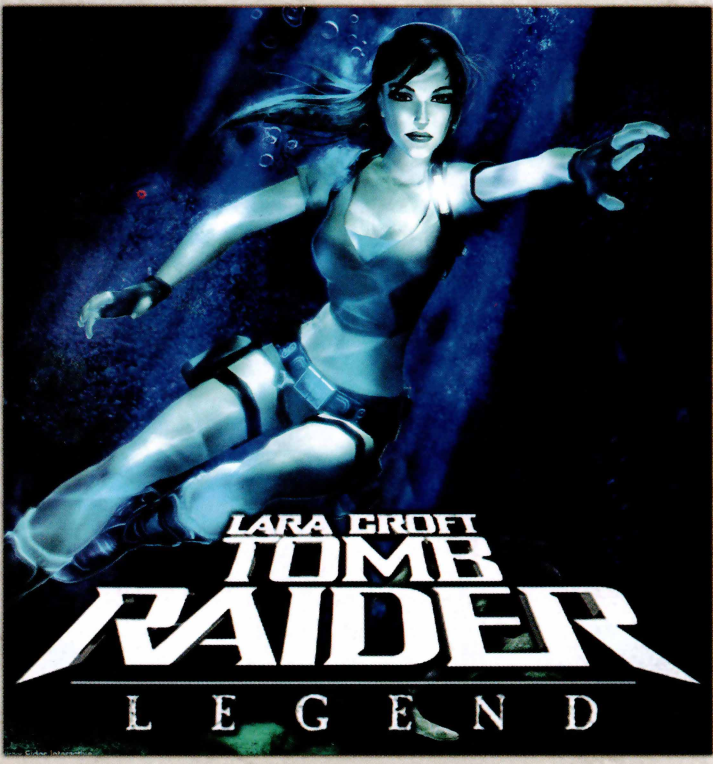


←图中所示应该是南美洲的玻利维亚。这里是开阔的大场地。劳拉接到了一个电话，得知这里某个庙里有一种非常华丽的宝石。





→劳拉探索的途中除了干掉各种生物和挡路的敌人，更多的是找到前进的道路，依靠自己的能力越过层层险阻，最终达到目的地。

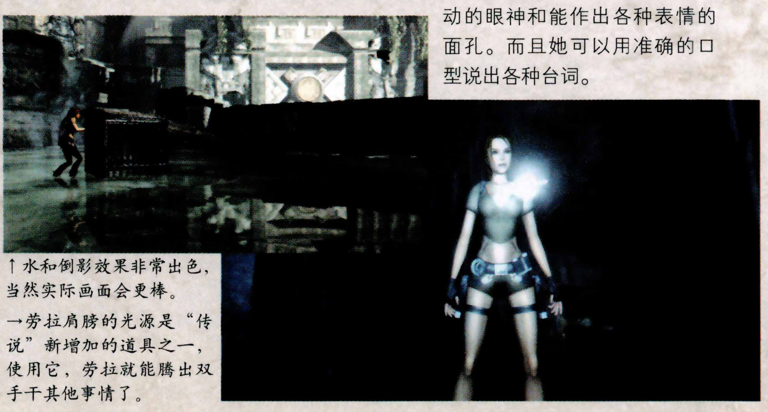


X360	本刊译名:盗墓者 传说			
	EIDOS	59.99美元	2006.4.11	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆卡容量未定

“劳拉之父”讲述了新作的众多新特征

托比·佳德（Toby Gard）——《盗墓者》一代和《盗墓者传说》的主游戏设计，评论“传说”中的劳拉造型是“一个自然的演变。”

我们使用了将近20000个多边形使她看上去更加真实。所以当她进入水中，她的全身会变湿；假如总是在肮脏的墓穴中翻滚，她的身上还会变脏。事实上，劳拉现在会对周围更多的事物作出反应。假如她浑身湿透了，她会摔动她的头发和衣服；假如她很冷，她会作出打哆嗦。劳拉的身体细节刻画非常出色，有锁骨、肌肉、互动的眼神和能作出各种表情的面孔。而且她可以用准确的口型说出各种台词。



↑水和倒影效果非常出色，当然实际画面会更棒。

→劳拉肩膀的光源是“传说”新增加的道具之一，使用它，劳拉就能腾出双手干其他事情了。

©2006 EIDOS INTERACTIVE LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.





传说中的众多新要素

从目前的消息得知，劳拉将会使用更多的技能。劳拉的武器和装备的数量增多，设计更合理。个人光源设备是“传说”中新增加的道具，它是在劳拉的肩膀上安置的可持续2分钟发光的充电灯。通信设备是可以通过蓝牙传输图片的PDA。劳拉的望远镜是带RAD功能的双目望远镜。还有包括超级自行车在内的各种乘物。

[劳拉的服装] 劳拉的标准探险服装还是经典的体恤衫和短裤。这个组合非常舒适，并且对大多数地形和环境都很适合。这套服装使用高质量耐磨物质制成，能够抵抗各种恶劣条件。这套服装虽好，但是显然不能应付寒冷的气候，在寒冷的地方劳拉会穿上一身女子冬服和长裤，而到日本东京探索时她会穿上一身性感的黑色长裙。

[劳拉的技能] 在《盗墓者传说》中，劳拉将比前作会使用更多的动作技能！比如绳子摆动、攀爬、爬行、跳跃射击、天鹅式跳水、游泳等等，制作商“水晶动力”（Crystal Dynamics）没有透露太多的消息，只是说劳拉在“传说”中的动作将比“波斯王子”还要多！王子做的任何动作，克劳馥小姐将会做的更好……





一「传说」的画面及其优秀，古庙的刻画真实动人。这样一来玩家就可以更方便地观察场景，找到各种机关的破解方式。

劳拉的动作表现和操作手感

“水晶动力”号称游戏使用了新的动作系统，劳拉的持续动作更加流畅，翻越障碍物时的动作更加逼真，玩家可以更好的操作她做出细微的动作。游戏视角大多数采用第三人称，玩家还可以手动调整视角。视角有时会自动调整，持枪射击时玩家甚至可以使用主视角方式更好的瞄准。



“传说”的游戏机制和关卡

“传说”中的解谜方式更加真实和“开放结局”，就是说劳拉可以用多种方式解开谜题。开发者说假如玩家在某些关卡卡住了，劳拉会给出一些微妙的暗示，让玩家猜出该做什么。存档系统使用存档点，并且游戏将会经常在危险地点前进行自动存档，以避免玩家灰心丧气的心理。另外，在二月公布的视频中出现了劳拉的PDA屏幕。屏幕上显示了8个符号和多个地名，包括玻利维亚、秘鲁、日本、俄罗斯、英格兰、劳拉庄园等，据猜测它们是游戏的关卡。

劳拉，快跑。

关于劳拉·克劳馥的一切


《盗墓者》

1996年Eidos发售了《盗墓者》。这个游戏在当时最突出的地方是游戏的全3D环境。当年Eidos向一些对3D游戏不很了解的玩家宣传这款游戏的时候，采用了"Like DOOM，but……"这样的广告词。他们知道，当玩家们进入《盗墓者》的世界后，《DOOM》就将被远远地抛在脑后了。

《盗墓者》的玩法很简单，现在看来无非就是爬、跑、跳、射击、游泳等基本动作，并没有什么讲究操作的技巧。《盗墓者》使用了第三人称视角，不同于《生化危机》那种固定的第三人称视角，全3D环境中劳拉的动作表现更加真实，让人赏心悦目。重要的是操作一个性感美女在未知环境中探险，远比操作猛男有趣得多。玩家的目标是解决关卡中的各种谜题、杀死各种野兽和敌人，探索到达目的地。劳拉在一个全3D的环境中射击敌人，游戏就包含了第三人称射击游戏要素，这在1996年也算是个非常先进的游戏概念。


《盗墓者II：西安匕首》

《盗墓者》讲述的是劳拉·克劳馥（Lara Croft）接受一个神秘女人的雇佣，寻找被称为Scion的远古神器的多个碎片，这些宝物藏匿在秘鲁"克洛贝克"古墓中。经过一番准备，劳拉和一名随从动身前往那里。经过几天的长途跋涉，劳拉和随从来到一个大雪山洞穴的石门前。这里是必经之路，劳拉以高超的攀岩技术来到石门上方,拉开了大门的机关。但随着大门的打开,几只凶恶的野狼从里面冲了出来。虽然劳拉迅速地跳下来枪杀了数只野狼，但同行的随从却没能躲过野狼的攻击。


《盗墓者III：劳拉的冒险》

凭借劳拉的聪明才智和杂技般的动作，她破解了关卡中的各种谜题、干掉了各种敌人向着目标前进,这个过程中逐渐发现了事情的真相。故事的结局是那个神秘的女人利用劳拉的探索，提前赶到了金字塔的中心位置。她利用碎片组成的Scion神器召唤了恶魔,她希望获得恶魔的力量。战斗的结果是神秘女人掉入了无底深渊，劳拉则战胜了恶魔，最终成功逃出了金字塔。

《盗墓者》是1996年最激动人心的3D游戏。探索、解谜、真实的环境、各种动作和其他元素的完美结合，打造而成《盗墓者》这个游戏。正如某国外著名游戏评论员所说"1996年，3D游戏还如在密林中寻找出路的孩子,《盗墓者》把游戏操作、谜题设计、水下冒险、故事情节等一切都结合得天衣无缝，从此改变了冒险游戏。"而世界各地的玩家也从此认识了这位来自大不列颠的冒险女神——劳拉·克劳馥。


《盗墓者II：西安匕首》

劳拉·克劳馥——身为上议院议员亨逊利·克拉馥特公爵的女儿，她从小就在英国名门望族中成长。当劳拉21岁从学校毕业时，她还是个尊贵的千金小姐，对于自己的婚姻和未来相当有自信。但是在一次滑雪旅行后回家的途中，她所租用的客机不幸发生了意外，失事坠毁在喜马拉雅山山脉的最深处。

劳拉是这场意外唯一的幸存者。身处恶劣环境之中，为了生存劳拉学会了如何勇敢机智地面对凶险的环境，学会了如何在冰天雪地的陌生环境中奋斗，为自己寻找生路。经过两个星期的探索,她终于走到了一个名叫Tokakeriby的村子。接下来在Tokakeriby村居住的8年里，她研究了全球各地古代文化，这段时间使她丧失了上流文化社会应有的气质。经历了长期的独居，她终于回到了文明社会，但是她却像是完全变成另外一个人。她不能忍受英国上流社会的古板闭塞气氛，她认识到只有独自旅行冒险才是自己真正的人生。


《盗墓者：最后的启示》

回到文明社会的劳拉不愿放弃冒险，并拒绝了法林顿伯爵的求婚,这件事使其父母的愿望破灭,导致她的父母不愿承认有这样的女儿。但是她不但没有妥协，反而利用自己的聪明才智继续冒险，并把自己的经历记录下来写成冒险书销售，以此作为冒险的经济来源。


《盗墓者：历代记》

上面是《盗墓者》的故事背景。如今回忆这个游戏您还能想起什么呢？劳拉的造型？还是"按住SHIFT键，向前一小步，向后一小步……"或者"按选择（Select）进入物品栏，然后依次按下：L2、R2、L1……"这种设计有趣的秘籍？还是寻找艰难也可能会碰巧找到的隐藏道具？还有，游戏中的隐形石块您找到了吗？虽然《盗墓者》是一款距今将近10年前的游戏，但是各种有趣的设计直到今天还被"盗墓者"们津津乐道。

在上一作最后劳拉成功的逃离了金字塔，但是她的冒险才刚刚开始。在二代《盗墓者2 西安匕首》中，劳拉为了一把匕首来到了中国。

传说有一把古老的匕首，如果谁得到了它，并有勇气把它插入自己的胸膛（更确切地说是心脏），谁就会得到龙的力量。在古代这个匕首被中国一个皇帝得到了，他利用龙的力量妄图一统中国和所有领土。于是他南征北战，当他的野心快要实现时，一群僧侣和武士揭竿而起,奋勇反抗暴政。一场血战之后，他们终于从皇帝的心脏取下了匕首，为了不被其他恶人利用，他们把它藏进了西安长城的某个地方。

几个世纪过去了,很多人为了得到这把匕首费尽心机,不远万里来到西安长城寻找。然而这些人不是空手而归就是从此杳无音讯。随着时间的流逝，人们逐渐把它忘记了，这把可怕的神器似乎将被永远尘封。直到有一天，西安的长城脚下失去了往日的宁静，原来这把匕首再次勾起了人们的欲望。而且劳拉也被卷入这场激烈的争夺中……

这时劳拉正在长城探索，在干掉了大量的猛兽之后，当她来到一扇神奇的石门前。突然一个忍者出现偷袭她，劳拉制服了这个忍者之后，得知眼前这道门是神秘的龙之门。需要一把埋藏在西藏冰雪中某个角落的神器来开启它。而巴托利手中的"塞累甫"金石像是这个神器的重要线索。忍者说完后服毒自杀，劳拉则动身前往威尼斯。

威尼斯这关是笔者终身难忘的场景。这里的场景有别于以往"古墓"探险，变成了风景如画的水城。虽然古墓中也有"盗墓者"敌人出现，但是这里的敌人变成了手拿利器的武装恶棍。

劳拉借助水上快艇通过威尼斯街道来到巴托利藏身之处，又经过地下歌剧院紧追巴托利手下登上了飞机。劳拉在飞机上听到驾驶室中传来的对话，当劳拉走过去探听时，被一名敌人从身后偷袭。被打晕的劳拉被他们带到了一个海上基地。但是她还是听到了飞行员的谈话，得到了一些线索。劳拉醒来时发现自己被关在一个牢房中，并且武器道具都不在了。经过一系列的摸索，劳拉成功地逃出牢房并夺回武器。之后经过潜水区的某个房间，劳拉救了一个受伤的僧侣。他为了表示感谢，告诉劳拉在西藏的寺庙附近有一片神秘的冰川，那里面藏着进入西安神殿的钥匙。话还没有说完，僧侣就被远处的守卫一枪射死,已经穿好潜水服的劳拉迅速逃离了此地。经过深海和"玛利亚多丽亚"号沉船的众多场景，劳拉得到了另一个线索道具－"塞累甫"金石像。然后她回到了海面，驾驶停在水面上的飞机前往西藏。不幸的是，飞机在接近目的地时发生了故障，撞到了岩石上。所幸在此之前劳拉及时地逃离了机舱，借助降落伞逃过了此劫。

劳拉经过雪原来到了僧侣所说的寺庙。集齐五个金法轮后，劳拉进入金法轮开启的大门，来到了祭坛。把金石像放在坛中打开右边的门，穿过寺庙的暗门，经过漆黑的墓穴，劳拉最终来到冰雪宫殿，找到了开启西安长城龙之门的神器。干掉守护巨鹰后，劳拉驾车重返西安长城。一路躲过敌车的追击，最终来到那个入口，就这样劳拉使用神器开启了龙之门……

1997年11月发售的《盗墓者2》可以说是该系列最为优秀的作品。游戏场景变化多，游戏方式丰富。画面

比一代更加出色,并支持了光影效果。照明棒的增加使游戏增加了探索乐趣，和更多的可能性。该作在英国的销量名列这个系列的第一位。在多数玩家心目中,《盗墓者2》是这个系列的颠峰之作。不少玩家都拿它和系列以后的作品作比较,抱怨其后的作品素质越来越差。更有甚者希望系列的最新作第七代《盗墓者》（就是“传说”）可以成为名副其实的《盗墓者》三代!

《盗墓者2》的射击系统和操作手感都得到了改进,武器更多，操作设计合理。为了玩家熟悉操作技能，劳拉庄园多了一个虚拟练习场地，可以在这里锻炼跳跃、射击、攀爬和其他操作。



一英国猎犬号上的水手发现了一个深埋地下的古老陨石。在没有考虑的情况下,他们就开始向内部挖掘,希望找到什么有价值的史前文物。他们找到了陨石带来的四件不知名物件。后来这批人遭遇了不幸，只有一个生还者，他把见闻写在航海日记上。

如今,一个地质研究公司授权对这里进行挖掘探索。在挖掘的过程中，他们发现了一种未知物质。这个公司对它的研究表明，这种物质可以改变生物的基因……

他们在这里还发掘探险队的那个生还者留下的日记和这个水手的尸体。在这个水手的航海日记中，研究小组发现了让他们感兴趣的东西，于是他们的研究不再集中于陨石坑，而是涵盖了水手们经过的各个地区。

而劳拉也正在印度寻找宝物，她并不知道宝物的真正来历，只知道当地部落相信这个东西拥有巨大神力,所以一直把它当作圣物膜拜。在恒河下游,她遇到了一位苏格兰的科学家威拉德博士（Dr. Willard）,从他这里得知宝石一共有四块，它们来自于一个陨石坑。为了宝物,劳拉赶赴伦敦、南太平洋群岛、战区51、南极等地。

三代的过关方式不再是单一的路线和解谜顺序，玩家可以选择不同的关卡进行。三代中的动物种类大大的增加，比如猴子、鳄鱼、爱斯基摩狗、鲸鱼、食人鱼等动物，它们有更加出色的AI表现。Core还专门请来了动物专家汤姆·斯科特指导游戏的AI设计，所以该作中群体动物和人战斗时的AI让人印象深刻。游戏中还有利用猴子等动物带路取得一些隐藏物品的设定，非常有趣。

很多玩家对于《盗墓者3》的印象更深刻，但是游戏的销量并没有再现前作的辉煌，媒体的评价也不是很高。《Play》杂志就曾经这样评论《盗墓者3》，标题为"市场拉响了警报"。“从《盗墓者》一代发行后的几年时间，它有失去玩家的趋势。这最终成为了现实。《盗墓者3》被认为是一款在印度、爱尔兰、伦敦和内华达进行无聊的“找钥匙——开门”运动类游戏。《盗墓者3》在画面上取得长足进步,也不再是单线程的剧情模式。除此之外，Core引入了突然死亡机制和存档水晶，造成三代成为该系列有史以来最困难的旅途，也引起了玩家的愤怒。但是，虽然《盗墓者3》不再是广受好评的游戏，却仍然获得了一定的成功。”

《盗墓者 最后的启示》是一个回归古墓冒险本质的游戏。在这个游戏中劳拉重返自己最喜爱的地方——埃及，在当地人的带领下来到赛特神殿，释放了恶魔赛特，这个古埃及神话中的恶神试图诅咒全世界。《最后的启示》把我们带回了幽闭阴森的气氛中，而且借助于改良的引擎，画面更加出色。游戏中还引入了劳拉的教练——Von Croy，以及幼时劳拉的情节，解释了更多劳拉的身世。游戏就是从16岁的劳拉开始，她的练习场不复存在。跟随教练从一开始的动作练习中得知了劳拉过去的事迹。柬埔寨吴哥窟代替了劳拉庄园。解谜要素在该作中再度强化。

Von Croy带着小劳拉在柬埔寨冒险,最后却被活活关在古墓中,盗墓者系列最长的故事由此开始,并延续到了下代《历代记》中。《盗墓者》三代以后的作品增加了副标题,没有了系列数,所以人们称之为新盗墓者。根据Core的宣传，在《盗墓者 最终启示录》制作时，新《盗墓者》三部曲就已经在策划中了。Core表示该作代表了“次世代盗墓者的发展方向”。

《最后的启示》中并没有加入什么新武器，倒是增加了不少道具，使用方式很丰富。比如劳拉可以从墙上取下火把，在漆黑的区域使用；还可以把武器进行组合,例如把手电筒和手枪组合后在黑暗中使用。某些武器可以用第一人称视点攻击敌人也从本作中出现。绳子在游戏中的用途更加多样。敌兵的AI有所提高，追逐劳拉的路线更加多样。游戏的画面改进依然表现在细节方面，例如使用了更先进的光源效果、劳拉从水里爬出来身上还会滴下水珠。

《最终启示录》中劳拉是否真的死去了呢？Core在《盗墓者 历代记》中回答了玩家的疑问。劳拉真的死了!劳拉死后这个游戏怎么进行呢？回答非常简单,你控制回忆中的劳拉，通过劳拉几个朋友的回忆，展开了“新的”劳拉冒险。故事用倒叙方式进行，所以《历代记》由此而来。游戏场地包括罗马、俄罗斯核潜艇、爱尔兰岛等地方，而小劳拉遭遇的鬼故事被公认为游戏最出色的关卡。历代记是一款短小的作品，但是不管怎么说劳拉还是回来了。

《盗墓者》每一作都会有新动作出现,虽然这作名为历代记，但是游戏同样保持了这一传统。劳拉可以翻越栏杆、在双杠之间摇摆，还可以走钢丝。攀爬动作也更加细致，增加了爬水管和柱子的设定。游戏搜索要素再次强化，检查抽屉、壁橱等地方的设定反映了游戏更加细致的趋势。另外，游戏还增加了潜入玩法，劳拉可以不必和敌人正面交火了。

劳拉的服装和道具武器都有所增加，敌兵的AI进一步强化。游戏还引入了视线范围的概念。

《历代记》的最大魅力是PC版第二张盘的关卡编辑器。这个是个容易使用、操作界面体贴的编辑器，通过它玩家可以和Core的制作人员一样创造出全新的盗墓者。《历代记》中所附带的关卡编辑器得到了玩家的推崇，也给这个系列带来了无限的生机和活力,恐怕是Core始料未及的。

经过将近三年的漫长等待，2003年7月盗墓者系列的第六代《盗墓者 黑暗天使》终于来到了大家的面前。

游戏开始发生在巴黎劳拉的导师Von Croy的住所,老人让劳拉寻找五幅Obscura古画。在劳拉即将离开时，Von Croy忽然拔出枪。周围变得一片漆黑,之后是枪声，当我们再次看到Lara的时候，她迷茫地站在Von Croy的尸体旁边，满手是血。

听到枪声警方迅速赶来，劳拉不得不赶紧躲避警察的逮捕。然后劳拉就是满世界的探索，逐渐揭露Von Croy死亡的真相，以及其中隐藏的重大阴谋……

劳拉真的复活了。新的劳拉增加了新动作和道具武器，重要的是她的样子发生了质的变化。《黑暗天使》使用了全新的3D引擎，画面素质得到了大幅提升。并且游戏中增加了升级系统和角色交流系统等新要素。这是一个巨大的转折，Core Design希望为劳拉带来一场革命,但改革的结果是惨痛的失败。首先，操作系统的改变没做到位，使得操作感非常恶劣，尤其是PS2版。这导致了劳拉有更多的新动作，也不能取悦玩家。Core Design的奠基人之一Jeremy Smith接受《GameDaily》采访时说：“因为那时正处于财政年度末，我们知道游戏不得不面世了。” “游戏必须面世！我们每个人都知道这是必然的。这个游戏基本上没有到达我们希望的标准和精美程度。我们为这个游戏注入了极大的热情，它离最终完成仅仅需要一点时间了。全是我们的错误,因为我们做的太慢了。我们花费了比预期长得多的时间来做这个游戏。”

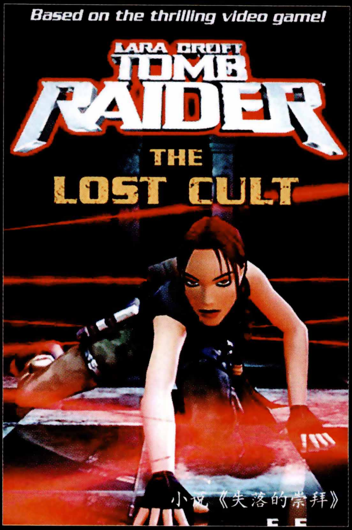
原本定于2002年圣诞期间推出的《黑暗天使》由于种种原因延期到了2003年情人节，接着又继续延期……



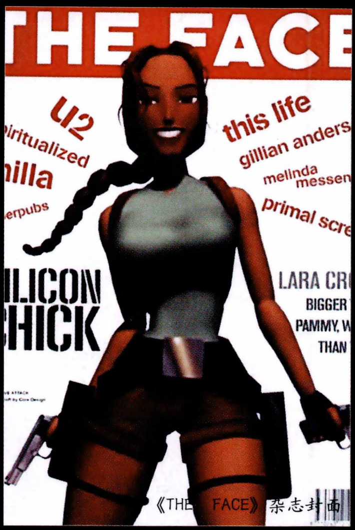
最终，由于Eidos财政年度的原因，只能让《黑暗天使》在没有完善、甚至没有经过严格测试的情况下就匆匆上市。这导致了游戏中存在无数的故障，玩家进行游戏时经常碰到问题。例如，无法进入游戏、动画无法播放、存档出现各种问题等等。即便游戏拥有出色的故事和动画，由于重要部位上发生的严重问题，导致销量和评价都很差,Core Design遭遇了前所未有的致命打击。这之后不久，作为开发主管和常务理事的Jeremy Smith和公司另一元老Adrian Smith便离开了Core Design工作组。而开发了《盗墓者》六部作品的Core Design工作组最终也被Eidos抛弃。因为Eidos拥有劳拉形象和《盗墓者》的版权,所以即便没有了Core Design,也可以继续开发这个系列的新作。不幸的是在2005年上半年,业绩不佳的Eidos终于挂牌出售,它吸引了包括Elevation Partners、EA、育碧、SCi等众多游戏业巨头竞相争购。最后Eidos的英国“同胞”SCi成功胜出。



“劳拉之父”托比·佳德接受采访时说，离开Core Design的原因是不喜欢重复开发工作，并你他喜欢造型夸张的角色造型。



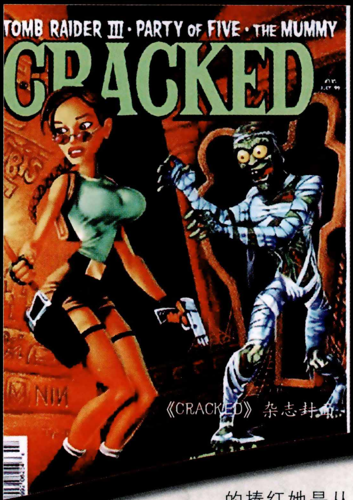
小说《失落的崇拜》



《THE FACE》杂志封面



罗娜·蜜特拉



《CRACKED》杂志封面

关于劳拉的爱好

劳拉热爱任何具有挑战性的运动，对各种交通工具也有着非同一般的兴趣。由于劳拉出身于贵族之家，她从小就欣赏古典音乐，也很喜爱看电影。

她最喜欢的电影是《激流四勇士》(Deliverance)、《阿基尔：上帝的愤怒》。有趣的是《激流四勇士》的主角乔恩－沃伊特(Jon Voight)是电影版《盗墓者》主角安吉丽娜·茱莉的父亲，并且在电影中他客串了劳拉的父亲。劳拉最喜爱的乐队是U2和九寸钉乐队（Nine inch Nails）。

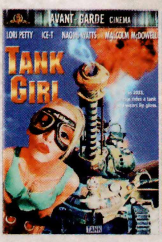
关于劳拉之父

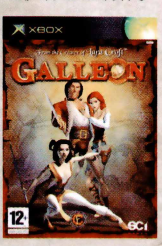
Core Design工作室中的一个名叫托比·佳德(Toby Guard)的小伙子创造了劳拉·克劳馥形象和《盗墓者》游戏。作为这个游戏的主策划和漫画家，Guard说《盗墓者》的主角设计经历了多个版本。最初的主角可不是女性，当佳德提出为游戏设计一个女性主角这个想法时，整个Core Design开发团队都被吓了一跳。由于无法预见玩家对女性主角的反应，这个建议并没有被公司立即采纳，一直拖了很长时间。直到1994年，风靡一时的漫画家杰米·休利特（Jamie Hewlett）的漫画《坦克女郎》（Tank Girl）被改编成电影并取得了巨大成功，女性形象成为当时热门话题，Core Design的整个开发团队才下定决心开发这款游戏。

《盗墓者》发售不久后，佳德就离开了Core Design。根据他自己的所述，离开Core的原因只有一个，就是不喜欢重复开发工作。因为佳德在创造劳拉·克劳馥时就没有想过要制作这个游戏的续作，因此在游戏发售三个月后佳德和同事保罗·道格拉斯就离开了Core Design。然后组建了自己的公司Confounding Factor，筹备的第一款游戏就是《大帆船》（Galleon），然而佳德的创业之路并不顺畅，这款游戏延期数次险些流产，直到2004年6月才发行了XBOX版（注意，游戏封面赫然写着“劳拉·克劳馥创造者”字样）。不过佳德离开Core Design之后，依然和公司保持良好关系，并辅助了部分游戏的制作任务。

有趣的是《海上冒险》由英国的SCi发行，而盗墓者的发行厂商Eidos由于业绩不佳于2005年上半年挂牌出售，吸引了Elevation Partners、EA、育碧、SCi等众多游戏业巨头竞相争购，最后也是SCi成功胜出，获得了包括Eidos在内的众多著名商标。由于各种原因，托比·佳德回来了，最新作《盗墓者 传说》将由他制作。





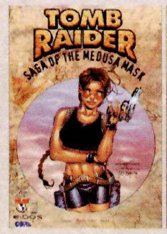


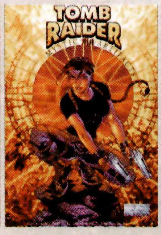
关于劳拉的成名

劳拉的星光大道异常地顺利,顺利到让人不可思议的程度,其实这很大程度上得益于她非常细致的个人资料和个性设定。劳拉的走红是这样的：起初英国著名的财经报刊《金融时报》刊登了一篇介绍Eidos财务状况的文章，该文章的图片采用了劳拉的形象。从这个画面开始，劳拉在游戏圈和主流媒体的星路历程就展开了。《金融时报》的报道顿时成为圈内热门话题，很短的时间之后，英格兰最著名的新闻报刊《星期日电讯报》刊登了一篇专题报道，其中提供了一张劳拉驾驶摩托车的图片。就这样人们对这款游戏的期待不断升级，而作为游戏的标志，劳拉也开始频频出现在各种媒体上。真正的捧红她是从著名时尚杂志《The Face》加入开始的，在表达了一番对于虚拟女性为主角的感慨之后，《The Face》使用了劳拉的照片作为封面，并作了一个详尽的报道。从此劳拉艺术被创造了出来，人们称它为"劳拉风暴"。各种类型的传媒开始对《盗墓者》——或者说劳拉进行铺天盖地的报道，其影响力之大远远地超出了Core Design所有职员的想象。

劳拉时尚的造型让不少商品公司得到了灵感，纷纷找Core Design希望获得劳拉的形象授权。最著名的事件是制鞋公司Timberland找到他们，希望使用劳拉作为形象代言人，Core Design由于害怕劳拉在玩家中流下什么坏印象，最主要的是Core Design对自己的《盗墓者》这个产品还没有太大的信心，并不知道劳拉在玩家群中的流行性和影响力是否够大，所以婉言拒绝了鞋厂开出的非常诱人的条件。这是一个真正的错误。

当劳拉迅速走红之后，EIDOS毫不犹豫地对这个虚拟偶像进行广泛授权。先是拉回了Tiberland，其后便开始广泛授权制作和劳拉相关的电视节目、玩具模型、电影等，劳拉的形象遍及汽车、饮料、服装等各种产品。在著名的U2乐队世界巡回演唱会上，劳拉的形象也出现在大屏幕MV中。劳拉成为一时火爆的社会和经济现象。著名的财经杂志《Economist》甚至写出：“劳拉·克劳馥谁与争锋？”。当年美国《时代》杂志评选出的电脑界最具影响力50人中，劳拉·克劳馥是唯一一个虚拟偶









安吉丽娜·茱莉


新模特Karima Adebibe



《盗墓者》电影海报



《MINISTRY》杂志封面的罗娜·蜜特拉

像,她的影响力直逼比尔·盖茨与乔治·卢卡斯。通过Core Design的努力，劳拉变成电子游戏史上出镜最多、最著名的冒险类角色。今天，恐怕没有哪个TV游戏或PC游戏的玩家不知道劳拉·克劳馥和《盗墓者》的名字。使用性感高贵的女性角色，能够吸引青年男性玩家的注意力，这点无可厚非，但是劳拉还能够吸引非常多的女性玩家，这点实在让人吃惊。

关于劳拉的漫画和小说

《盗墓者》成名后Eidos自然也利用劳拉之名推出了自己的漫画作品，他们分别是：《美杜沙面具传说》(Saga of the Medusa Mask)、《神秘的文物》(Mystic Artifacts)、《追逐Shangri La》(Chasing Shangri La)

另外，官方还推出了三部根据游戏改编的冒险小说，分别是《能量护身符》(The Amulet Of Power)、《失落的崇拜》(The Lost Cult)、《青铜男人》(The Man Of Bronze)。

关于劳拉模特

劳拉的魔鬼身材，引起了时尚名模们的效仿。EIDOS看到了劳拉在时尚界的发展前景，于是顺其潮流利用真人模特在各领域不断造势。罗娜·蜜特拉(Rhona Mitra)是劳拉的第一个官方模特，公众露面于1997年E3上。她利用劳拉成名，为了更好的模仿劳拉，罗娜·蜜特拉为此做了隆胸手术，把胸围尺寸从35A增加到34D。罗娜·蜜特拉几乎完美地达到了劳拉的标准，无论是三围，褐色头发还是棕色瞳孔，只是她的身高比劳拉略低，年龄小很多。英国著名时尚刊物《For Him Magazine》对其进行了报道，杂志上配图对劳拉和罗娜进行了一对一的比较，还有对罗娜的访谈。EIDOS还在法国推出了名为《劳拉·克劳馥：亲临现场》的音乐专辑和一张由罗娜蜜特拉演唱的名为《劳拉·克劳馥：赤裸》单曲。由于罗娜·蜜特和劳拉很相似,并且她是第一个真人模特，所以她的人气很高，当初她被人们认为是《盗墓者》电影的强力候选主角。这之后的官方劳拉模特分别是：妮尔·麦克安德鲁(Nell McAndrew)、凡妮莎·德莫伊(Vanessa Demouy)、劳拉·瓦勒(Lara Weller)、露西·克拉克森(Lucy Clarkson)、Jill de jong。她们分别担当了《盗墓者》系列不同作品的模特。不久前系列最新作《盗墓者传说》的模特也已经挑选出来，她就是Karima Adebibe小姐。

关于电影

大家也许记得劳拉的模特中有一个大名鼎鼎的人物上面没有提，她就是安吉丽娜·茱莉。其实早在《盗墓者2》取得了很大的成功后，派拉蒙影业便找到了EIDOS，协商《盗墓者》拍摄电影的制作事宜。在电影确定后，劳拉的扮演者候选人问题就闹得沸沸扬扬。接连传出多个明星、名模将担当劳拉的消息，而电影的拍摄一拖再拖,直到2001年才正式公映。由于安吉丽娜·茱莉在电影中神似劳拉的演技和Core Design主创人员的配合，电影取得了非常成功的票房成绩，仅仅美国的票房就达到2亿美元，全球票房收入则高达5亿美元，而这之后安吉丽娜·茱莉作为新一代的劳拉代言人，频频在各种媒体上露面。但是2003年7月上映的《盗墓者》第二部电影表现却非常差劲，安吉丽娜·茱莉和电影制片方面则认为电影的失败是受同年6月推出的游戏素质低劣、销量惨败的影响。对于喜爱这部电影的人，只能寄希望劳拉随游戏新作《盗墓者传说》的重新崛起,重返电影屏幕了。

关于配音

随着系列新作《盗墓者传说》的消息越来越多地出现人们的眼前，新作中劳拉的配音人员也终于揭晓，她就是英国电视演员Keeley Hawes。29岁的英国演员Keeley Hawes接替了Jonell Elliot，成为劳拉新的配音演员。劳拉最初的配音演员分别是Shelley Blond和Judith Gibbins。1999年发行的《最后的启示》配音演员改为Jonell Elliot。直到2002年的《黑暗天使》，Jonell一直担任着劳拉的配音。但随着Core Design不再负责开发新作，官方也更改了劳拉的配音。

下图是历代劳拉的配音，她们从左到右分别是：Judith Gibbins、Jonell Elliot、Keeley Hawes。



关于其它作品

下面是《盗墓者》正统系列年表，由于发售平台众多，表中的发售日期以各平台最先发售日为首选。发行厂商都是Eidos，开发商除了最新作《盗墓者传说》改为“水晶动力”，其余都是Core Design。

可惜的是三个“黄金版”资料片并没有推出任何家用机版本，所以正文没有对它们作介绍。除了这些作品外，GBC上有《盗墓者》和《盗墓者:剑之诅咒》，GBA上有《盗墓者：预言》，还推出过NG手机版《盗墓者》。但是这些作品不是由于机能问题变成了2D游戏，就是系列的复刻版，所以也不作介绍了。

游戏名称	发售日期	机种
盗墓者：盗墓者	1996年11月	PC PS SS
盗墓者黄金版：未完成的任务	1998年3月	PC Mac
盗墓者II：西安匕首	1997年11月	PC PS Mac
盗墓者II黄金版：黄金面具	1999年3月	PC Mac
盗墓者III：劳拉的冒险	1998年10月	PC PS Mac
盗墓者III黄金版：失落的神器	2000年3月	PC Mac
盗墓者：最后的启示	1999年11月	PC PS DC Mac
盗墓者：历代记	2000年11月	PC PS DC Mac
盗墓者：黑暗天使	2003年6月	PC PS2
盗墓者：传说	2006年4月	PC PS2 XBOX XBOX360 PSP



关于劳拉

姓名：劳拉·克劳馥
国籍：英国
生日：1968年2月14日
出生地：温布尔登
婚姻状况：未婚
血型：AB-
身高：5英尺9英寸
体重：55公斤
三围：34D/24/35
发色：深褐色
瞳色：棕色

铁拳® TEKKEN DARK RESURRECTION

难以想象的异种移植 掌上格斗之最



↑游戏不论角色的人气高低，原作角色全部收录！



↓连这样的角色也收录其中，配合psp良好的类比摇杆操作性，值得期待。

谁也没有想到的事情终于发生，如今正在日本街机店铺中风行的NAMCO首席格斗大作“铁拳5.黑暗复苏”（TEKKEN5Dark Resurrection）在经过短短几个月的人气风靡之后，NAMCO并没有公开正式的家用平台移植作品，却在近日对外公开了对应SONY PSP掌上平台的移植计划，并公开了大批游戏开发中画面。当我们亲眼看到了开发画面后，不得不对PSP强大的掌上硬件性能与NAMCO强大的软件制作能力所折服。整个游戏的画面表现逼近PS2移植版画面表现的同时，是操作感完美移植的保证，同为铁拳迷与PSP持有者的玩家可以欢呼了！



←游戏画面在进行放大后还是能够看到明显的锯齿缺失，但在PSP上原机表现定是惊人的。

PS2	本刊译名：铁拳五·黑暗复苏			CERO 審査予定
	NAMCO	未定	2006年夏	
格斗对战	UMD	日版	人数未定	记忆卡容量未定



→如果不是因为资料消息准确，笔者怎么也不可能想象这样的画面居然是掌上平台渲染而成。



←TEKKEN5DR除了画面效果惊人之外，打击中对手时的打击特效也异常绚丽，psp版本居然将这点也完美移植，佩服psp的机能啊。

早在2004年面市的TEKKEN5在TEKKEN系列中的位置可谓救市之作，当是推出的TK5不仅让众多对TK4失望而离开的玩家重新回到TEKKEN竞技的大环境中，更吸收了很多游离玩家深深投入。以现在的眼光来看，TK5完全继承了TK4的移动系统，人物动态捕捉的自然与到达极限的画面表现力，还将原作中遭到众多玩家排斥的位移系统以及角色平衡性，技巧无理性能进行了改革。在这个前提下，角色数量大幅度更新，全新性格角色冯威，RAVEN的加入让老玩家找到了重新投入的动力。在硬件设施配合上，NAMCO公司更学习了对手会社SEGA公司VF4卡片网络系统的成功经验，与此系统配合的角色个性着装与特有级别称号的设定让玩家的投入度大大增加。全新的爽快打击感配合相对合理的角色性能匹配，TK5取得了巨大的成功。但作为基础版的TK5仍然存在着一定的角色实力不平衡与受身系统不完善的弊端，在推出了主要针对系统与角色性能改革的TEKKEN5.1后，2005年街机版TEKKEN5Dark Resurrection的登场可以说成为了TK5的完美形态。新进两位全新角色的添加，全角色技巧平衡性的调整，加上受身系统的改动，如今的TEKKEN5Dark Resurrection已经成为现今街机3D格斗作品的领军角色，并将在众多格斗大赛中露出自己的王者之躯。



进化的铁拳5.黑暗复苏

作为名作正统续作的资料片，铁拳5.黑暗复苏已经超越了他本身扮演的角色。我们甚至可以用TEKKEN5.5来形容这款完美进化的作品。游戏新添加了两位全新的原创角色，分别是使用狠辣并充满使用技击风格军体拳的德拉个诺夫以及使用飘逸美型的我流街头拳法的莉莉。两位角色在实力方面都毫不逊色于传统角色，事实证明在街机环境中攻击威力与连携COMBO极端实用的的德拉个诺夫与技巧迷惑性很强，技巧性能出众的莉莉都有众多操作者支持。原有的角色也在实力方面进行了较大的调整。例如在TEKKEN5中呼风唤雨的史蒂文与单发及牵制性能优秀，泛用性很强的冯威都是主要被削弱的对象（主要在技巧性能的不利增加与固定技浮空性能的改变等方面）。而对于原作中稍显贫弱的豹王，保罗则在新技添加以及技巧性能提升之后得到实力的明显提升，本作加快了受身起的速度，这样的设计不但加快了游戏攻防转换的速度，也让攻防双方的局势更为平衡。



←真正令人感到难以置信的是，这款移植作的背景竟这样细致。

难以想像的掌上移植

本版本画面质量接近ps2水平。角色的材质虽可看到明显的边缘缺失，但整体的肌体与服饰渲染还是相对圆滑，自然的。除了高移植度的角色造型外，PSP黑暗复苏在游戏场景移植方面也让人满意。黑暗复苏这款资料片不仅基本保留了TK5的经典场景，还新添加了众多华丽场景，本次PSP版也对这些场景进行了全收录，技能所限背景效果必然有所缩水，但在整体画面表现和固定地点的障碍物与墙壁位置方面都与街机版相同，能够保证与街机相同的对战场地需求。在保证了对战效果的前提下，PSP版TK5DR提供了多游戏模式，包括ARC，练习模式在内的多个传统模式外，PSP版还加入了多款小游戏，突出了掌机的独特娱乐性。游戏包含全新的开场动画也会令人耳目一新。本作更支持WI–FI网上作战，玩家可以体验到网络对战的快乐。操作感完全移植并能够实现网络作战的PSP版TK5DR一定会成为掌上平台格斗作品的全新标准。



←全新角色使用浮空技巧的瞬间！几乎与街机平台无异的画面。

©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

铁拳是如何炼成，TEKKEN回忆录。

TEKKEN在3D格斗阵营中，一直处于旗舰位置，TEKKEN这个响亮的名字如今也已经陪伴了我们十二个年头，如今众多的TEKKEN FANS在看到NAMCO商标的同时脑海中便能瞬间地反射出TEKKEN的字样，可见TEKKEN的品牌号召力在多年的系列发展进程中，TEKKEN曾经在TEKKENTT中达到巅峰，也曾经在TEKKEN4中沉沦迷茫。但当TEKKEN发展到5代时，游戏将喧哗演武、致死压制发挥到了无以附加的地步，角色的动作操作感非常自然，技巧连携流畅爽快。人物美术表现力与细节刻画在机能大幅提升的前提下有了质的飞跃。在TEKKEN5DR街机版刚刚推出的今天，我们更看到了NAMCO勇于求新、力求完美的会社敬业风格。下文我们将TEKKEN十二年的风雨历程细致总结，希望能得到众多TEKKEN爱好者的共鸣，从系列作品的变迁中我们也可以清楚的看到NAMCO在硬件提升的过程中如何将软件设计紧密贴合并实现大幅度革新。这是一个勇于创新并充满革命色彩的系列，如今的它也正引领着最新的格斗风潮，不断的创造着奇迹。

竞争中诞生的奇迹 —TEKKEN

在我们记忆中的NAMCO，不仅是一个支持家用平台的优秀软件商，更是一个有着资深街机运营历史及雄厚的街机软硬件开发能力的硬派厂商。可以说，如今在街机领域能与其并肩的公司也只有一个SEGA而已。不过，时间后退到93年下半年，却是NAMCO在街机市场极度萎缩的危险时期，以当时NAMCO在硬件推展与软件更新速度上来说，出现市场支持的急速滑坡是非常让人意外的情况，而这突发的市场危机产生的原因只有一个：SEGA公司的VRFIGHTER1正式推出……。如果以当时的世人眼光来预测这款浑身都是方块构成的怪异格斗，怕是怎么也想象不到操作之后的打击感觉是如此的真实，并将3D武斗的段择比较清晰的体现了出来，更伟大的是，它创立了3DFIGHTINGGAME的格式，格斗GAME正式分化为 3D与2D两个类型。而后众多玩家投身于SEGA的本款作品中不能自拔，引起的风潮令NAMCO的众多主题公园面临了突发的危机。市场的挤压，作品定位的落后已经让NAMCO不得不奋力反击以达到持续平衡竞争的最终目的。来年，在小组的出色创意与精密研发下，TEKKEN诞生。而让业界及玩家惊叹的是，同为3DFIGHTING类型的TEKKEN，竟然没有一点模仿VF的痕迹，确切的说，是另一种极致的完美体现……



这里必须要说明一下当时的VRFIGHTER，质朴的风格与段择的武斗是其主要的定位风格，在写实的世界观与格斗流派表现上，达到了一定的高度。由于是段择为主，所以天才制作人铃木裕很巧妙的设计为按键防御，这样更加适合了连锁目押击打为辅，段择为主的主导风格，可以说，完全背离了传统2D格斗的模式，一点点的借鉴都没有，是一款充满革命性的创新作品，在画面表现上，初代的VRFIGHTER为全PLG填充，所以每个角色的美术表现还很基础，方快人对方快人的对战一时成为笑谈，但由于整体风格质朴，所以这样的画面表现风格还是与整体相和谐的。当了解了对手之后，我们来审视TEKKEN创造的奇迹。首先，在那个年代的玩家第一次接触TEKKEN的感觉就是，整体美术表现很不错，人物很圆滑啊，这全部是CG立体渲染的优秀表现所达到的成就，以现在的眼光来看，1代TEKKEN的画面表现力确实大大超过了1代的VF，加上其超现实的世界观与喧哗的受创打击特效，一个充满爆破张力，激斗演武的3D格斗作品出现在我们面前。游戏内质来说，由于以连锁目押，先读攻击，持续压制为主体，段择为辅，所以在主操作界面延续了2D格斗的防御方式，即后为上中段防御，1（PC小键盘8方向定位）方向为下段防御与躲避上段。这样的操作系统不单单与TEKKEN多段连锁的打击风格所吻合，更使很多原来的2D格斗爱好者不用过多的熟悉系统，直接就可以参与其中，进行痛快的试合。不能不佩服小组的市场拓展眼光与作品技术层次的结合，TEKKEN的成功从这点上来看，已经是具备必然性了。作品的角色塑造与作品整体的超现实风格完全统一，很多格斗流派与角色塑造（如钢JACKY，三岛流空手等等）都是不存在现实原型的，但却正是因为这点，给小组对于格斗风格塑造提供了更大的创作空间，那些被夸张塑造，充满视觉冲击力的格斗武技，便是这样的基础下诞生的产物。一个总体风格充满喧哗，而操作界面却温和传统的新形态3D作品就这样被整合成型，现在反观VF与TK初代的定位，竟在画面表现与操作系统定位方向上完全相反，这在后来的系列作品中，两系列虽然在可借鉴的亮点上都有所借鉴，但在竞争初期TEKKEN显然争取到了3D格斗世界中的另外一半……我们不知道这一半是明或暗，但心存将失去的，重新夺回来的野望，NAMCO做到了。而更要说明的是，在95年3月推出的TEKKEN PS版本移植作，更作为PS平台的先头软件，取得了开创性的销售成绩。

TEKKEN作为一个系列的开创性作品，不仅在系统方面欲求严谨，更在整体的架空世界观与角色气质把握上突出了自我风格。作品情节一直围绕着虚拟的三岛家族展开，在这个剧情背景的衬托下，一八的塑造更是亮点之中的亮点。在初代中，竟然已经将快速的上段连携与中段的至强风神拳与下段K系骚扰做的非常完善，一个以古武术为基本，快速空手与我流杀法的性格角色被塑造的有血有肉，突出的性格通过张扬的武道表现的淋漓尽致，而TEKKEN中的角色个性渲染的其实都非常到位，无论是打击大两择的保罗，JACKY等人或是闪袭固压为主的吉光，NINA，以至于力量摔投系的豹王都给人以强大的操作与视觉冲击，让人一经操作就印象深刻，且沉浸在突出的击打爽快中。张扬的角色塑造与流畅爽快的连锁打击，结合有利甚至击倒之后地狱压制，

TK5DR是至今为止角色数量最为众多的一款3D格斗作品。作品本身突出技巧浮空性能与地面牵制COUNTER打击的特性在角色身上也有不同的体现。其中原有角色的性能转变与新角色加入后的整体实力的转变会成为玩家首要了解的课题。由于受身速度的改变，前作中众多攻打起身的强势角色，如今也必须在了解牵制性能后争取牵制主动。游戏发售之前，笔者对全部角色的固有风格加一总结。



凌晓雨■速度型点押牵制的高手，具有相当强力的浮空技巧与至倒压制技。



莉莉■基本拳发动速度缓慢，但浮空技巧多样且判定段位繁多。



朱莉■使用八级拳的少女，地面持续连锁能力与段打能力很强。



三岛一八■三岛家族的统治者，崩打威力与浮空连携都很平均的性能角色。



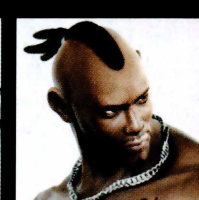
冯威■中华拳法的持有者，地面与空中连携威力平均的角色，很好上手。



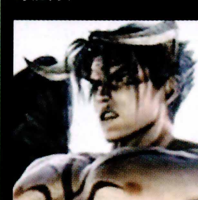
尼娜■地面牵制的王道角色，点押发动速度惊人，中小威力连携十分丰富。



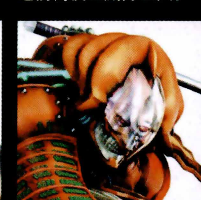
风间飞鸟■不仅地面牵制能力出众，更具有很强的当身能力。



布鲁斯■泰国拳的达人，地面骚扰能力奇强，浮空连携简便且威力巨大。



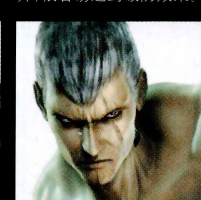
恶魔.仁■立回牵制的王道角色之一，浮空与地面COUNTER连携都很丰富。



吉光■基础攻击能力很差，但技巧发动的时机非常怪异，很容易起到破防效果。



德拉个诺夫■截击型角色，虽然持续压制能力不强，但都为强判定技巧。



布拉得■下段或中段都有威力巨大的连携技巧，威力非常恐怖的强两择角色。



成为了TEKKEN的独特内涵，而这样的风格一直延续到后续作品中，成为了TEKKEN的永恒标志。

基于原作的革新
—TEKKEN2

一炮而红的TEKKEN让NAMCO欣喜不已，但并没有被胜利冲昏头脑。由于当时最大的竞争对手VF2已经推出，并获得了很高的人气，处在不利位置上的NAMCO一直等到了1995年夏，精心研发了一年左右的TEKKEN2正式登场。TEKKEN2的画面质量在新基板System11的提升下得到了大幅度提升，光影效果更为突出，人物材质更为圆滑自然。在操作方面虽然并没有什么质的突破，但延续前作夸张的浮空效果与大威力的COUNTER打击风格得到了延续，类似风神多段浮空的爽快技巧开始盛行，在原作的基础上，新添加了防御不能技、拆解投掷、背后投掷、返技等新生技巧，更由于倒地受身技巧的增多让起身攻防更为多样，更突出了对进攻方有利的原则。多角色的添加也让这个风格体现的更为多样。作品的另一个突破是“铁拳”本身的宏大的世界观开始成型。虽然前作中已经对于故事主线有所交代，但以三岛家族内部仇恨为主轴的故事随着本作更为丰富的角色与角色背景被塑造的更为丰满。以往的2D格斗游戏中都很难实现的固定剧情与角色代入感在这款3D格斗续作中得以实现，与剧情的互动也让玩家的投入度异常高涨。

作为新作的亮点要素，新角色添



加，TEKKEN2可谓用费尽心血，多年之后我们重温这款作品，也能够感受到作品在保留前作系统不进行大规模改动的前提下，将进化的重点放在角色上的开发意图。游戏新增添了以李小龙为原型的截拳道高手洛，以成龙为原型的五形拳使用者雷武龙新生角色，除了一些性格鲜明的原创角色，类似洛这样名人原型突出的角色很快成为了人气角色，NAMCO的商业制作观念的确令人信服。通过当时日本权威街机杂志“GAMEST”的统计，正因为洛，雷无龙以及清纯魅力女性角色风间准等新角色的添加，TEKKEN2吸引了更多的女性玩家与28岁以上的“业者玩家”的投入，更让TEKKEN这个品牌成为了真正的一线格斗作品，成为了即VF2之后又一款风潮之作。

因为众多FANS的支持，1995年中，NAMCO吸收了众多知名选手的测试报告出炉，同年秋天，TEKKEN2ver.B登场。在这个改良版本中，不但将角色平衡性与招数判定进行了更为合理的调整，更将众多隐藏角色调整为可选用角色（随游戏时间累计出现）。这个版本的出现让TEKKEN2更加充满挑战性与娱乐性，在街机商业收益上NAMCO也同样获得了另一轮高峰。

客观的说，当年的TEKKEN2在街机市场上虽然取得了非常辉煌的成绩，但由于作品剧情风格偏于欧美，加之推出时间落后于VF2，最终街机上的比拼还是略逊色于SEGA的VF2的。正所谓失之东隅，收之桑榆，NAMCO并没有局限于街机上的比拼，由于System11与PS的良好互换性，NAMCO早已经埋下了家用平台移植的伏笔。

1996年春，以街机VER.B为版本制作的PS版TEKKEN2发售，当时PS平台正值风口浪尖，而PS版本将街机版本的操作要素全部保留，互换基板的特质也让游戏画面基本上还原于街机原作。不仅如此，由于家用版本的特有优势，游戏增加了许多新颖模式，训练模式、组队模式、生存模式、时间模式的出现让这款移植作品不仅仅局限于作为街机版的训练模式而存在，突出了更多娱乐要素。每个角色通版之后的CG更提升家用版本的价值，在当年那样精美的CG动画无疑是具有爆炸性吸引力的，PS版本的TEKKEN2由于超过了街机版本的素质而引发了市场争夺论的负面争论，可见这款移植作品的成功。但无论媒体与高层如何争论，游戏本身的销量证明了一切，PS版TEKKEN2销量过百万的成绩让NAMCO的经济年报达到了历史最高点，并获得了同年GAMEST大赏的至高荣誉。从TEKKEN2开始，NAMCO似乎捕捉到了街机作品向家用平台移植的成功模式，之后的TEKKEN系列的家用平台移植都统统参考了TEKKEN2的成功模式，可见其移植框架的经典。TEKKEN2在双平台获得的辉煌成就，也为之后系列的持续开发打下了坚实基础。

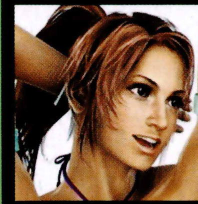
传奇的双子星
—TEKKEN3与TEKKEN TT

TEKKEN3是“铁拳”系列的一个里程碑，也是将一、二代风格延续并改革的一个最终形态。1997年夏，TEKKEN3在日本各大店铺登场亮相，令所有到场玩家惊讶的是，TEKKEN3的画面质量得到了极大的提高，这种提高决非当年一代到二代的那种进步，而是非常根本的进化。由于采用了新型基板System12，角色材质与环境贴

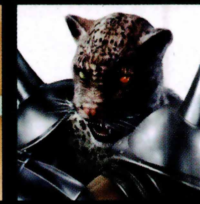


图更为自然，NAMCO的开发小组更是抓住这难得的硬件提升机会，首次将真人动作捕捉技术代入到TEKKEN3的动作设计中，这也是为什么TEKKEN3比起2代在角色动作方面更为自然，更接近真人肢体运动曲线的原因。三代的整体风格还是继续延续了前两作的固有风格，突出了技巧判定对攻，强化表现浮空连携与地面COUNTER，但在地面目押技巧的连锁速度上大幅度提高，并适当的改变了众多强制技巧的无理判定，让对局更趋近于快速目押打击段择，并在熟悉判定与段位的技巧上进行综合攻防的主线上。整体攻防节奏的加快还不足以成为革新，本作中开发小组在增添了数位角色的前提下居然删除了几位人气角色（例如严龙），游戏整体操作系统方面增添了上段裁、下段裁、侧移动，反返技这样的上级技巧。这里比较着重说明的当为下段裁与侧移动的这两个革命性系统的添加，下段裁这个充满防御反击与当身味道的技巧恰恰适合于TEKKEN类似2D攻防架构的系统组成，由于各个角色都拥有下段裁之后的大威力反击或浮空技巧，所以让前作中肆无忌惮的下段骚扰在本作中变得发动更有责任，防反更有力度。对TEKKEN与TEKKNE2有所了解的玩家应当知道，虽然整体角色塑造与环境背景搭造都属于3D或贴图技术，但前两代游戏的操作与攻防实际还是属于2D架构，只能进行平面打择。而侧闪这个技巧的出现则让TEKKEN3这个作品正式成为一款全3D格斗作品，也正由于这个系统的出现，伴随着TEKKEN3的对手VF3一同将3D格斗游戏代入了真3D时代。

整体风格与系统的大规模改动让众多老玩家不得不重新适应技巧的判定与整体攻防节奏，在当时也传出了不少老玩家的抱怨之音。但经过了约一年的摸索，大多“铁匠”都承认了这款名作的革命之处，并感受到了快速攻防与细致判定之后的格斗快乐。1998年3月，PS版的TEKKEN3也正式面世。吸取了前作移植大成功的经验，



克里斯蒂■卡波拉体术的达人，技巧性能丰富，动作迷惑性很强。



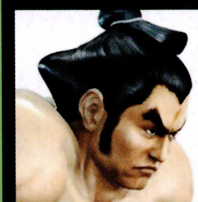
铠.豹王■与豹王不同的是，除了背投技巧丰富之外，截击能力更为出色。



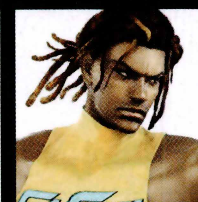
杰克.5■打击威力出众，且多为一发即倒技，追打起身能力极强。



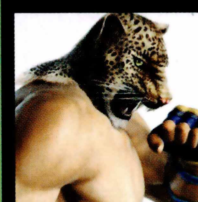
安娜■与尼娜风格完全不同，多为小浮空技巧与点押相结合的安定型角色。



严龙■攻打起身最强角色，多为一击倒技巧，且追打威力与浮空威力恐怖。



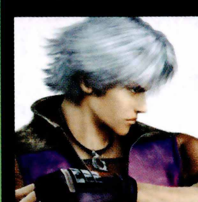
安迪■与克里斯蒂同为卡波拉体术，技巧方面可以说是完全的克隆。



豹王■本次黑暗复苏的主力提升角色，背投威力惊人之外，连携威力也有所加强。



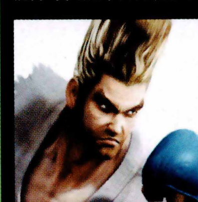
雷武龙■攻击力贫弱的的角色，但由于拳法段位飘忽，所以有很强的破防能力。



李超狼：腿法的达人，技巧非常喧哗，且浮空连锁能力与突然爆发力很强。



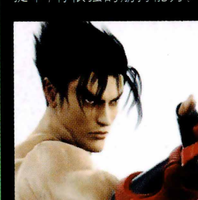
三岛一八：技巧与威力并存的顶上角色，爆发力惊人，但技巧难度非常高。



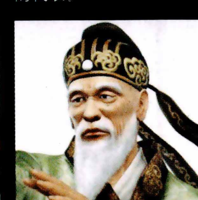
保罗■性能各方面很平衡的角色，在牵制能力不弱的前提下，有很强的崩打能力。



三岛仁八■前作中的最终BOSS，三岛家族最强实力的代表。



风间仁■虽然整体实力不如恶魔.仁，但很容易上手，泛用性很强的角色。



王琼雷■绝对的崩打威力达人，虽然连携威力有限，但崩打爆发力恐怖。

TEKKEN3按照相同的移植模式同样获得了相当优秀的销售成绩。几乎达到了完美移植的PS版本在成为了PS平台上质量最为超脱的一款街机移植作品，也正由于作品的素质之高，让家用版本的销售遍布各个国家，除了韩、中，亚太地区之外，欧美众多TEKKEN玩家也是从PS版TEKKEN3开始接触铁拳的。从TEKKEN3开始，铁拳上升成为了全球性的格斗经典作品，以现在的眼光来看，那种国际性的美术表现力确定了TEKKEN的文化走向，这个世界性的文化走向让更多的国际爱好者体会到了格斗类GAME的魅力，可见TEKKEN系列的全球亲善性非其他各部作品可比。

说起TEKKEN3就必须要将TEKKENTT放在一起，原因也很简单。1999年推出的街机版TEKKENTT本是TEKKEN3的一个资料片而存在。游戏完全利用了TEKKEN3的操作架构，并增添了众多TEKKEN3废弃角色，成为了当时的TEKKEN全角色阵容。虽然游戏仍然采用了TEKKEN3的开发引擎，但仍然进行了贴图优化，整体画面渲染效果有了一定的提高。TEKKENTT能够在今天都还有众多玩家追随的原因，在于游戏本身的平衡性被调节的极端优秀，2ON2团队配合的整体作战架构也让角色之间的实力发生了化学反应。与之前格斗游戏中出现的固定角色回合制团队作战不同，TEKKENTT采用了互动性的角色互换架构，两名角色的实力优势配属与固定浮空搭配连携成为了TEKKENTT最大的特色，再由于角色下场存在体力恢复，所以无论攻防都体现了团队作战的微妙。加上作品本身的单角色浮空技巧，直击技巧与追打技巧的爽快，TEKKENTT不仅延续了TEKKEN3的热潮，并转化成为了更大的一波格斗风浪。值得一提的是本作在2000年3月30日推出的PS2版本完美利用了PS2强大的硬件实力，不仅在操作性上实现了完美移植，更在画面上全面超越了街机平台原作。虽然在销量上没有创造奇迹，但作品凭借着为数不多的街机移植作大幅度超越原作的罕有素质，为TEKKEN玩家留下了深刻的印象。

具有悲剧色彩的革命先行者—TEKKEN4

至今仍然褒贬不一的系列革命之作TEKKEN4，当我们看到五代成熟的操作构成时，不免开始包容当年的这款全盘革命性作品，虽然TEKKEN4有着众多的弊端，但游戏本身作为TEKKEN5大成功的基石，起到了应有作用。2001推出的TEKKEN4，采用了全新的System246基板制作，在开发技术方面，令很多玩家跌破眼镜的是画面如此精美的TEKKEN4总体多边形数目居然是少于PS2版TEKKENTT的……不过由于利用了最新的肌体模块引擎，使得角色头发的飘动，服装的材质与肌体材质，以及肌体伸缩的真实动感达到了全新的高度。

开发团队对于角色建模的升级配



合软件抗锯的高级技术，加上精心制作的多个渲染细致的广阔场景，所以总体画面表现上玩家普遍认为TEKKEN4大大超过了PS2版TEKKENTT。在系统方面，TEKKEN4完全废除了无背景障碍的传统，新添加了众多可破碎的墙壁与障碍物，更根据复杂的对战环境体现出了角色高低差，让对局更具不确定性，立回也更加丰富。在操作架构中，TEKKEN4除了角色固有的背投之外新添加了不可拆卸的"Position Change"（位置交换）系统，这个貌似没有任何杀伤力的新型背投实际在高手对局中左右了胜负，配合墙壁与障碍物让变择更为恐怖。在保留了前作下段裁等优秀操作技巧之外，TEKKEN4将横移动进行了操作修改，原有的僵硬操作变上或下输入回中即可，这样的简易化的改动让移动操作更为流畅，配合持续输入的上下横向走动，TEKKEN4的全方位移动，真3D质感被体现的淋漓尽致。



从上述的画面质素到系统革新来看，TEKKEN4本应该是一款非常游戏的革命性作品，遗憾的是，游戏本身的两点矫枉过正让这款作品成为了系列中负面评价最高的一作。矛头首先直指"Position Change"（位置交换）这个新生系统，制作人之前构想本是希望在目押拆投比较普遍的基础上新增添一个破防手段，让位置交换之后的攻防更为激烈，同样也相对避免了一些龟缩打法。但由于TEKKEN4的场地大多比较狭窄，层出不穷的墙壁与障碍物成为了位置交换之后的最大辅助对象，直接交换位置撞壁后会形成很多上段连携，而之后由于被击打方不倒，则又处与被打击多择与继续位置交换撞壁的地狱择中。本应该很激烈的对决在一方进入被交换撞壁后变得形势一边倒，完全破坏了一款格斗游戏的相持感。另外一个弊病则出现在角色平衡性相对较差上，在TEKKEN4风行的时段中，风间仁，STV这样的选手层出不穷，各大比赛中更成为了风间仁的海洋，其操作简单，性能出众又威力恐怖的王道性能让其他角色难逃厄运，而当一款作品脱离了竞技要素时，怕也就难登大雅之堂了。在这个大环境下，2002年推出的PS2版TEKKEN4并没有取得太好的成绩，虽然移植作秉承了TEKKEN系列家用作品青出于蓝的优秀素质，但游戏本身的设计弊端让众多玩家无法接受......笔者客观的说，如果没有TEKKEN4勇于创新试验的精神，便没有今天TEKKEN5如日中天的火爆（我们正在进行着的TEKKEN5在系统与引擎结构方面完全为TEKKEN4的进化版，但将众多不合理要素与判定进行了全面修改）。我们应当尊敬开发小组不满足成功现状，勇于挑战创新的精神，也正是有这种不怕失败的革命精神，TEKKEN系列才成为了我们这些FANS们永远追随的格斗王作。

重新崛起的—TEKKEN5

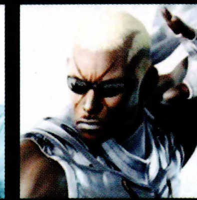
让人感到钦佩的是，开发小组并没有全盘否定tekken4的进步作用，而是将其中的技术性优点全部抽取出来，为tekken5的成功打下了技术基础。2004年推出的tekken5之所以



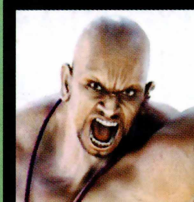
能够取得这么大的成功，很大程度上在与游戏画面风格与细致渲染，角色人形动态捕捉，游戏本身的闪避与移动架构完全承接前作，并果断的将前作遭到负面评价的位移系统放弃。作品的打击操作架构则完全还原到作品原由的系列风格中。在系统改动成熟的基础上，游戏不但新增添了容易上手且个性十足的原创角色，还将系列中的众多老角色回归，这样沿袭传统与革新并存的进化让众多传统TEKKEN玩家重新回归，值得一提的是，本作的家用版达到了PS2平台家用移植作品的最高水平，实现了120%的超高质量移植。 □文/大怪



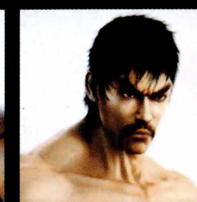
史蒂文■前作的最强角色，本作最大削弱对象，但牵制与段打能力仍然一流



雷文■突袭威力与中距离牵制能力奇强的角色，下段骚扰与中段浮空出色。



马度克■压倒技令人防不胜防，地面牵制能力与背投追打威力出众。



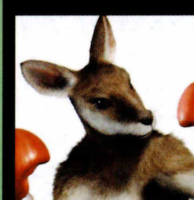
洛■截拳道的达人，精通高威力浮空技巧，配合不俗的崩打给对方很大压力。



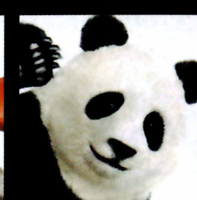
熊■看似搞笑的角色，实际上浮空与中距离牵制能力都为上乘。



木头■相当于随机角色，选用了他说明阁下已经精通了全部角色的操作方法。



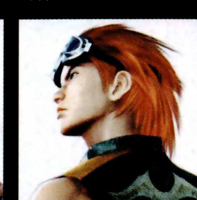
袋鼠■突袭技巧丰富，点目押能力贫乏，适合在牵制过程中进行崩打突袭。



熊猫■与熊基本上相同的克隆角色，特点可参考熊的介绍。



白头山■为花郎的师傅，跆拳道达人，地面中下段制倒连携威力十足。

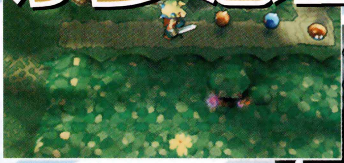


花朗■体位变化与综合打击技巧非常丰富，浮空威力十足。

由于本作已经实现了对角色实力的全新调整，所以TK5DR成为了TEKKEN历史上角色平衡性最为优秀的一作。可以说，参考角色介绍选定的角色只要进行刻苦的练习则绝对不会出现由于角色能力低下而完全不敌王道角色的情况（动物类角色除外）。PSP版本的TEKKEN5DR是第一次将街机高标准硬件作品向掌上平台进行移植的突破性作品。也正因为psp的强大硬件能力，才实现了在小幅度缩水下的全角色收录与完美操作感移植。而留给我们最后的疑问似乎是掌上平台的格斗操作感问题。在这方面由于psp有精密度极高的类比摇杆，所以可以实现对3d格斗游戏高精密度方向输出的需要。本身与ps2完全相同的按键位置设置更适合于双拳双腿键位设计的系统打击需求。现在大怪已经无法忍受诱惑开始攒铁，势必要第一时间手入本作，在地铁上进行王道格斗作品的梦想就要实现了！

在迷宫中追寻梦想的传奇少年

《不可思议的迷宫》系列带有冲击力的最新作即将问世，《勇者斗恶龙Ⅷ》中的角色扬卡斯将回归少年时代，和玩家一起在迷宫中冒险。





ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン

迷宫探索型RPG《不可思议的迷宫》是很多有资历的老玩家非常喜爱的游戏。简单的操作和深奥的系统在这个系列中得到了很好的结合，即时生成的迷宫地图和复杂多变的战术使其一直被公认为“值得研究”的游戏之一。近两年来，《不可思议的迷宫》的“多头开花”受到了广泛关注，与其它作品中的角色与世界观进行融合成了这个系列独特的发展方式。这次，2004年著名RPG大作《勇者斗恶龙Ⅷ》中的角色“扬卡斯（Yangus）”也加入了迷宫探索的行列，成了《不可思议的迷宫》最新作的主角。扬卡斯是《勇者斗恶龙Ⅷ》中原本是名山贼，由于敬慕该作的主人公而一起踏上冒险之路。他性格直率，很重视情义，同时擅长格斗术，是该作的主要配角之一。本次《不可思议的迷宫》的新作选择了扬卡斯的少年时代作为故事背景，描述了他在充满危险与梦幻的大迷宫中进行探险的故事。这款游戏的情节与《勇者斗恶龙Ⅷ》有着千丝万缕的关系，可以看成是对该作世界观的一种补充。 □文/著子

PS2	本刊译名：勇者斗恶龙 少年扬卡斯与不可思议的迷宫			CERO 全年龄
	SQUARE・ENIX	7140日元	2006年4月20日	
RPG	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定



↑追随在《勇者斗恶龙Ⅷ》主角身边的扬卡斯这回自己成为了真正的「勇者」。在危机四伏的大迷宫中，他将凭借自己的勇气与身手开拓出向前迈进的道路。



→在敌人名称与使用招式之前显示的标志是本作系统中的最新要素。搞清标志的分类也许是本作攻略的重点之一。

越品越有味道的神奇游戏

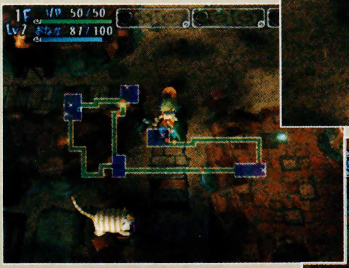
“能够玩上一千遍”是本作的宣传主题之一。地形变化向来是《不可思议的迷宫》系列最大的魅力之一。每次进入迷宫都有变化，新鲜的感觉始终围绕在玩家身边，的确是“越品越有味道”。本系列游戏中的迷宫有两个最大的特点。首先，每一层地图都是即时生成的。左下方图片显示的是前后三次进入同一个迷宫第一层后的地图。可以明显看出，三张地图的形状与构成是完全不同的。房间的数量与结构组合，通道的形状与长度会随着进出迷宫而随时发生变化，玩家每走一次，都要重新在迷宫中进行探索，得到与前一次完全不同的体验。其次，迷宫中的要素非常丰富。复杂的地形中不仅有怪物，还有各种各样的机关陷阱。有的陷阱会把扬卡斯强制转移到别的地方，还有的陷阱会发生大爆炸。而且，陷阱的种类与设置与迷宫本身一样，也会随着进出而不断变化。从某种意义上说，这些陷阱比迷宫中的怪物还要难缠。

不断变化的大迷宫

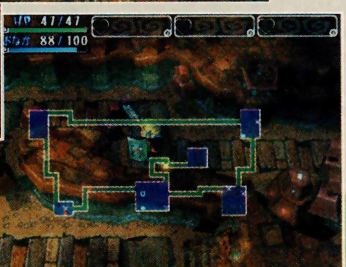
↓上一次走过的路线到了下一次就不通用了。常变常新的探险过程是这款游戏最大的乐趣所在。



←当前地图会随着玩家的脚步而逐渐打开，实际摸索才有出路。



→地图上的红点是不是敌人的标记？



机关陷阱也是强敌



© 2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

和村子里的居民们对话吧

少年扬卡斯迷失到了不可思议世界中的一个神秘村庄，这里成了他对大迷宫展开探险的据点。村子里生活着很多头上生长着植物的奇特村民，他们在扬卡斯到来之前似乎从未见过人类，却很自然就实现了共处。扬卡斯可以从村民那里了解到很多关于迷宫探索的情报，而扬卡斯的探险行动也会给村民们带来帮助。



↑有些村民会拜托扬卡斯在迷宫里找东西。



↑不少村民们都对不可思议的迷宫非常熟悉，能提供有用的情报。



←和村民们的交流有时会直接影响到扬卡斯在迷宫中的探索进程。当迷宫中的探索遇到瓶颈时，村民们的指点常常会成为开启道路的钥匙。

→探索过的部分出现敌人时从远处就可以很清楚地看到，制定对策的步数会变得宽裕很多。



对情报不遗余力的搜索是攻克重重迷宫的关键所在

自己的探索也是重要的信息来源



除了从村民处拿到现成情报外，自己的探索行动也是重要的情报来源。在广阔的迷宫里一点一点积累探险的经验，逐渐强化实力，这才是这部作品最“王道”的玩法。在同一层中，走过的部分视野会变得开阔，战术选择也更多样化。行动前的细致调查是必不可少的。



←用手中兵器攻击敌人是最基本的战斗手段。随着游戏进行，扬卡斯会收集到拥有各种特效的武具，增强基本攻击的性能。

面对未知时的勇气也非常重要

由于迷宫内的环境不断变化，情报再怎么齐全也会有晕头转向的时候。基本上，每一层迷宫都是由狭长通道连接复数房间所构成的。迷宫中没有踏足的地方全都被黑暗覆盖，只有走过之后才会变成视野清晰的场景。在还未掌握整体地图之前，很容易发生预想不到的情况。由于迷宫中的敌人也和扬卡斯同步行动，很多具有攻击性的怪物会主动接近过来。走着走着突然眼前出现敌人是家常便饭，被怪物前后包抄在通道里的情况也时常发生。

具有临场感的视点

↓当进入未曾确认的地形时，游戏的视角会自动拉近。身处漆黑一片的未知领域，何时会出现怪物及陷阱全然不知，画面表现充满了临场感与紧张感。







←独特的视点表现使这款形式广为人知的作品拥有了全新的游戏感觉。从画面右下方的动作提示来看，玩家似乎可以用PS2手柄上的右摇杆随时对游戏中的视角进行调整。

在大魄力的画面中感受黎明前的黑暗

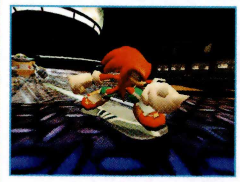
→游戏中的战斗也比以往作品表现得更加精彩，双方招式都加入了各种华丽的特效。











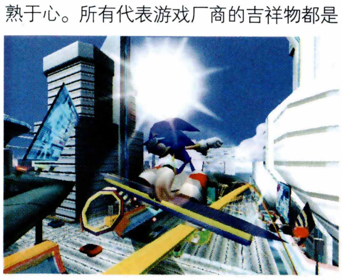


这次的《索尼克飞板》虽然改成了一款类似滑板类型的游戏，不过游戏并没有将重点放在可以用来表演的花样种类和吸引眼球等效果上。本作从本质上来讲和以前关于“索尼克”的大部分游戏一样，仍然还是一款以竞速为主要卖点的作品，而且丰富的模式种类为玩家们多人同乐提供了很好的平台。 □文/北斗

地上最速VS风中的精灵

世嘉的标志：超越音速的刺猬

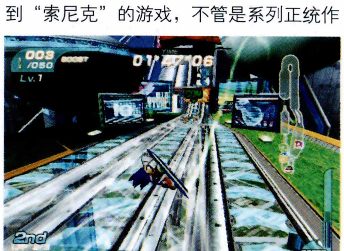
在游戏业界，几乎每一个比较有名气的厂商都有着代表自己的吉祥物：任天堂是大胡子水管工马里奥、合并前的ENIX是史莱姆、SQUARE是陆行鸟、NAMCO是吃豆、HUDSON是炸弹人等等……提到这个话题，相信所有玩家对此都早已烂熟于心。所有代表游戏厂商的吉祥物都是



源自它旗下最著名的游戏系列，虽然在游戏中未必都是主角，但其超高的人气与亲和力极强的形象设定都足以让其挑起厂商吉祥物的重担。在这些吉祥物中，有的仅仅是厂商著名游戏的代表，而有的则不仅如此，更是这家厂商风格的一个缩影——例如世嘉的索尼克。

提到索尼克这个名字，相信浮现在玩家们脑海里的第一印象首先是“跑”：永不停歇的飞奔、超越音速的狂飚以及一往无前永不放弃的精神；其次才是这位有着尖尖头发的蓝色刺猬阳光般爽朗的外形。可以说，作为世嘉的吉祥物，索尼克首先是象征着这家厂商的精神，其次才是“索尼克”这个著名游戏系列的代表。之所以这么说，是因为索尼克和世嘉的风格非常相似，从最初在8位机上与任天堂的FC开战以来，世嘉在家用机领域屡败屡战的顽强作风曾经赢得了许许多多玩家们发自内心的敬佩，这一路的拼杀与战斗、这种毫不退缩总是不断向前迈进的精神既是索尼克的精神，也是世嘉精神的一个缩影。此外，索尼克除了可爱之外，自信中略带一点酷酷感觉的阳光笑容，以及充满正义感却也不失幽默的台词，使得这个蓝色的超音速刺猬带上了不少的美国风味——而这种感觉，仍然和世嘉有着何其的相似！所以说尽管其他厂商的吉祥物也都设计的非常成功，但它们与厂商的关系更多的是从游戏本身出发的，只有索尼克，不仅如此还是真正的厂商风格与精神的代表，可以说是最为成功的一个。

前面我们说了，提到索尼克人们想到的第一个词就是“跑”，为什么?因为在索尼克的“正传”作品中，都是以奔跑和速度为主题的，不停地向前奔跑，不停地创造更快的速度记录，享受极速飞奔的流畅与惬意，这就是“索尼克”历代作品中最为重要的一大因素。“跑”就是“索尼克”最大的特色，不过也正因为这个“跑”字给玩家们留下的印象太过深刻，所以从某种角度上来说也制约了“索尼克”外传游戏类型的发展，除了以枪战为主题的《暗影刺猬》、如今非常盛行的乱斗型的《索尼克战斗》以及带有益智要素的《索尼克弹珠台》等少数作品之外，其他但凡涉及到“索尼克”的游戏，不管是系列正统作



品还是外传，都和竞速有关，即使不是传统的“撒开脚丫子狂奔”，也是换了种形式，改为开着各种奇形怪状的交通工具来竞速，例如最近刚发售的《索尼克飞板》，就是这样一款充满全新风格的竞速比赛。

工欲善其事，必先利其器

与标题一样，本作中的“交通工具”一律改为“飞板”，不同的“飞板”有着各自不同的性能，例如有的重视速度、有的重视稳定性、有的重视持续能力（即消耗空气的快慢）等等，玩家可以选择适合自己游戏风格的飞板来比赛。除了最初的那些飞板之外，本作中其实一共有多达57种的飞板，每种飞板的能力与特色都各不相同，极少数的飞板还是与专门的角色对应的，其他角色基本无法使用。入手这些飞板的方法其实并不复杂，直接去主菜单画面中的“商店”选项中花“钱”购买，至于这个“钱”，自然就是游戏中满大街的那些金环了。要得到这些金环，除了在比赛的过程中尽可能多得到的话，顺利赢得比赛也是必须的，不然在比赛过程中拿到再多的金环，赢不了比赛也没有任何意义——因为只有赢了比赛才会将获得的金环计算在内。



飞板的选择固然重要，不过对角色类型的选择也是值得考虑的。游戏中的角色一共有三种类型可供选择：速度型，例如主角索尼克；飞行型，例如狐狸泰勒丝；力量型，例如以拳击怪力著称的纳寇斯。不同类型的角色拥有的特技也各不相同，速度型的角色可以跳到轨道上进行快速滑行，飞行型的角色当身处半空中时可以通过不断将左摇杆向前推来获得持续加速，力量型的角色自不必说除了竞争对手之外甚至能够将路上的车辆在轻松的一挥胳膊之间给甩开N远……可以说，不同类型的角色都有着各自的优缺点，本作在各角色的平衡性上设置的很好，对于一个熟悉了游戏系统和各角色使用技巧的玩家而言不同角色之间不会有明显的差距，而平衡性对这种游戏是相当重

要的一点，有了角色平衡性上的保障，才能使玩家全身心地投入的游戏研究中来。

提到“滑板”类游戏，可能许多玩家第一个想到的就是“托尼霍克”系列，确实在这类游戏中，目前还无人能出其左右。该系列凭借充满美式风格的音乐、画面、操作以及花样与涂鸦系统，赢得了许多青少年玩家的喜爱，特别是在欧美地区，这种轻松自由又带有技巧运动类型的游戏很符合他们的口味。如今这款《索尼克飞板》从某种意义上来讲也可以算是“滑板”类的游戏，只不过相对“托尼霍克”而言，本作中竞速的要素更重、花样表扬的要素少上许多而已。而且由于大量索尼克系列中的著名角色登场，本作也是借用了它们的高人气，颇有一种大乱斗的感觉在里面。大乱斗类型的游戏，竞赛是最重要的，不过即便如此，本作也同样有着自己的原创剧情和新角色们，尽管和系列以往的作品一样，这个原创剧情还真是简单的可以……

空气，“飞板”的关键所在

在本作中有一个“空气残量”的系统设定，而这个系统正是本作中最重要的地方。因为我们的交通工具——滑板，可以说是“喷气式”的，要想使其继续飞行下去的关键就是这个“空气残量”，屏幕右下角的数值就是剩余的空气量。无论是普通状态下的飞行还是加速状态都会消耗这个“空气残量”，只不过普通飞行时的消耗量比较少，加速状态下的消耗量会大上许多而已。但是无论如何，如果在比赛时不严格注意这点的话，很容易就会因为空气量消耗过快导致飞板使用不能，角色只能扛着自己的滑板用脚在地面上狂奔去追赶那些在空中自由飞行的对手们。虽然徒步奔跑时只要一直将左摇杆保持向前推，角色的奔跑速度就会不断加快，不过说句实话，在本作中角色们在非使用飞板状态下的速度与用飞板飞行时的速度相比还是有着一定差距的，用脚丫子去追飞板——虽然从设定上来说超音速索尼克就是单纯的用脚跑，不过在这次的游戏中还是不要妄想了。更何况，这毕竟是一款飞板游戏，不是马拉松，别人在天上飞，我们在地上跑，“个性”也不是通过这种方式来体现的吧。



事实上，一不小心为了飞得过瘾就把空气量用光的情况在刚开始游戏的时候非常容易发生，所以小编才在此一再叮嘱。当然，空气量有消耗，就有补充，指望仅仅凭借一开始那一点点可怜的空气量跑完全程那是不可能的事，所以是比赛的过程中时刻留意剩余的空气量并注意进行补充是相当重要的，也是玩其他花样的基础所在。通常补充空气的方法主要有三种：第一种就是注意留心观察赛道上的那些空气瓶，每得到一个空气瓶就会增加100点的空气，由于这种道具在地图上还算是比较常见的，所以比赛中补充氧气最主要的手段就是拿空气瓶。第二种方法就是在赛道旁边，有的时候我们会看见一个地上发着黄光、同时上空飘浮着一个小型飞碟的东东，进去的话就可以将空气量完全补充满，不过一来这种地方比较少，更重要的一点就是这样补充的话我们就必须停下来，对成绩的影响还是挺大的，所以一般情况下并不推荐使用这种办法。最后一种方法就是在落差比较大的地方，此时在从上往下跳跃的过程中我们可以通过左摇杆或是方向键来让角色做出各种动作来（也就是花样表演），然后在落地的一刹那，根据角色的姿势输入相应的方向键并同时按下X键，就会根据我们表演的情况给出对应的等级评定，并增加不同程度的空气量作为奖励。这也是比较常用的一种空气恢复手段。基本来讲，我们推荐尽量使用第一种和第三种方法，第一种是基本，看到空气瓶就不要错过了，第三种是辅助手段，相当于额外奖励，对我们来说当然也是多多益善。

游戏要赢在起跑线上

客观来讲，本作在刚开始玩时会比较麻烦，因为系统设定上没有手柄各按键的功能示意图，各种模式下、即使是在故事模式下一开始也不会给你任何操作提示或者是技巧讲解，这一点可以说是相当的不体贴。毕竟这已经不是当年的MD时代了，两三个键就是游戏基本操作的全部，不用说也都能明白；本作一是外传不再是以前那种单纯的跑步竞速，二来加入了新的系统和技巧等，如果一开始游戏就不做任何讲解直接开始的话，相信有不少玩家会感到莫名奇妙，完成比赛自然没有问题，但要在比赛中成功胜出的话，对于一个没有任何经验的新手而言实在是难度不小。不仅如此，游戏中也没有训练模式可以供玩家熟悉基本操作，对如今的这类游戏而言，没有训练模式和系统入门讲解实在是比较容易让人觉得缺乏亲和力。世嘉是一个硬派的厂商（或者说曾经是），做出来的也大多是些硬派的游戏，可一个硬派的游戏应该是对操作技巧熟练和反应力等方面的要求，而不是这种对玩家的不体贴。虽然在THEATER模式中可以看到一段介绍本作基本特色的动画，不过其“藏”的还是比较隐蔽的，而且就是纯“观赏”用。《索尼克飞板》是一款不错的游戏，只是在这方面做的却很不足，需要好好改正了。不管是游戏还是其他形式的作品，第一印象都是很重要的，不管是吸引力还是亲和力上来讲，都应该加以足够的重视，越是细微的地方越能感受到厂商用心与否。

再把话题扯回游戏本身上来，这类竞速型的游戏，在比赛过程中当然是拼搏的主战场，不过起点处的准备同样也很重要。玩过“马里奥赛车”系列的玩家应该都知道，在正式比赛前都有一个恰当的时机来提前发动赛车，如果比这个时机提前发动的话就会导致油门开的过大在原地打转，如果晚于这个时机才发动的话又会使得赛车获得的初始速度不够高，只有准确抓住这个恰当的时机提前发动赛车的玩家才能在比赛一开始就获得最高的加速度并为遥遥领先其他对手赢得良好的开局。



在本作中同样有着类似的设定，比赛正式开始前我们所站立的位置并不是真正的起跑线，而是稍微的靠后，只有等倒计时完毕之后才能从前面的起跑线正式开跑，想提前开跑的话就会被电网电个焦头烂额。怎么办？直接站到起跑线前等待倒计时完毕后再开跑？只能说这不是最糟糕的情况，虽然这样不会因为提前而被惩罚，却也浪费了一开始用来加速的大好良机。正确的方法应该是开始倒计时后马上往回跑，我们会看到地上还有一条黄色的线，跑过这条黄线后不要停再跑两步接着返身开始向起跑线冲刺，如此即能刚好在倒计时完毕的一刹那赶到起跑线并且由于这段奔跑获得足够的加速度而领先其他对手！如果仅仅是往回跑到黄线处就开始折返加速的话，其实是会提前到达起跑线而被电击，起跑时的诀窍，根据上面的提示多试两次就能掌握好。

索尼克，为了第一而生存的英雄

在游戏中还有一个非常重要的要素，那就是“气流”。前面说过，这次的飞板都是“喷气式”的，在飞行的过程中需要不断消耗空气，而这个被消耗掉的空气正是以气流的方式从飞板的尾部喷出并在空中形成一道气流轨道，如果我们能够进入这个气流轨道里面，就能毫不费力地跟着这道气流以几乎最优的路线前进，同时获得很高的加速度，最关键的一点就是，在这种气流轨道里面飞行时不但不会消耗自己飞板中的任何空气，还会得到一定程度的补充。所以看到这种气流轨道一定不要放过了，必须进去！要想进去，除非我们是在其正后方，否则普通飞行状态下是无法飞进去的，必须使用加速才行。除了以上好处之外，当我们在气流轨道之中飞行时会看到里面有时会有向上的红色箭头，在这种地方表演花式动作的话还会获得额外的空气补充作为奖励，不过因为这种状态时的气流运动非常强烈，很有可能我们一个小小的动作引起的反应会被成倍放大，所以良好的操作是必须的，不然反而会得不偿失。

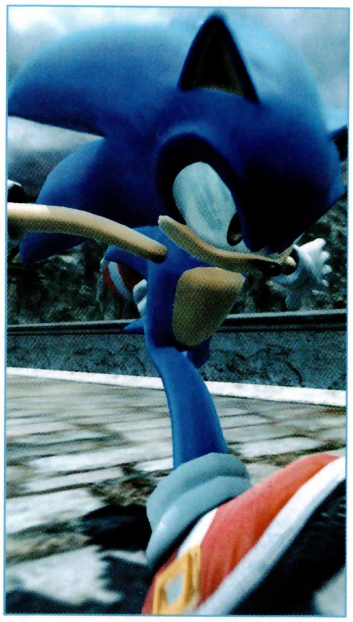




气流轨道在游戏中有着很大的作用，但要进入它的前提就是我们控制的角色不是在第一位，只有当我们在别的对手后面时，才有机会进入其飞行时所形成的气流轨道并受益良多。这点和“马里奥赛车”是一样的：紧跟在对手车辆后方行驶时可以获得加速度，但是我们参加比赛可不是为了当跟屁虫的，当我们暂时落后时就要利用各种手段尽可能的为自己创造有利条件去超越对方，最终的目的就是第一！对索尼克而言，第二和倒数第一没有任何区别。还记得游戏剧情模式中的那段动画么，地上最速与风中精灵的角逐，究竟谁才能更胜一筹，就要看我们的本事了。

在第一的状态下，就无法享受到气流轨道的好处了，而且还是它的创造者，反而是给他人做嫁衣裳。有利必有弊，虽然如此，但我们可以优先拿到赛道上的空气瓶，而且可以给身后的对手们施以打击，方法就是看到屏幕中央正下方的对手头像发亮时，这就表示该对手正紧跟在你后方，此时L1和R1两健齐按的话就可以利用制造出一个小型的空气乱流给对手以阻碍，不过要注意这种方法也是需要耗费空气残量的，所以使用的时候还是悠着一点好，别太频繁了。另外在切入一些弯度很大的弯道时，屏幕上会提示左摇杆和R1键一起按来做急转弯，要注意这只是一个提示，我们并不需要一看到提示就马上照做，必须等飞到最合适的转弯点时才切弯，这样才能获得最高的效率。

这次的《索尼克飞板》游戏模式还是非常丰富的，从剧情模式到自由模式，从协力模式到生存模式，再加上全部开启后一共16条的隐藏赛道，还是比较耐玩的。尤其是本作支持1-4人进行对战，再加上游戏类型本身的原因，其实是非常适合多人游戏的，毕竟这种大乱斗类型的作品，热闹的多人对战是最适合不过的了。那还等什么？READY？GO！！









狂奔十五年，索尼克外传作品回顾

所谓“外传”，也就是一些游戏角色参与非主业、非正统游戏的统称。我们这里说的仅限于超出原先游戏模式的游戏类型，而不是像什么“机战外传”那样游戏类型不变，只是故事剧情属于外传。本次的主角索尼克就是一个有着丰富外传经历的游戏角色。

其实有关索尼克在世嘉乃至整个游戏界的地位已经无需再多费口舌，从其拥有“外传”的事实就可以证明了。为什么这么说？大家想一想，马里奥受欢迎吧？他有多少外传。炸弹人也算电视游戏的经典形象了，他又有多少外传。作为后起之秀的古惑狼人气也很高，他也有不少外传类作品。再说得远一点，《VR战士》曾推出过角色扮演游戏、《街头霸王》在今天的《新鬼武者》中也能看到踪迹、《最终幻想》和《勇者斗恶龙》的主角们在一起玩过“大富翁”、陆行鸟自己也在赛车等游戏中单独出场过、还有口袋妖怪、银河战士、吃豆小精灵等等……

就好比电影明星红了就会去接拍广告、唱歌一样，正因为有人气，这些人才会被认可去做一些“非主业”的东西。纵观索尼克的系列游戏，其实外传并没有占太大的比重，这在很大程度上是因为他个人的特点太突出了，以至于所有的外传都要考虑是否能够发挥他的特长。而这一特长就是速度。“sonic”就是超音速，在他最初登场的几作中，这个刺猬总是在不停地奔跑，而人们欣赏的也就是这种爽快地速度感，以至于现在一提到索尼克大家还是最先想到主流的疾速通关的感觉。可以说是索尼克自己的特征将自己局限在了一个只能跟速度有关的狭小空间内。打个比方，马里奥是个普通的水管工，他没有什么突出的特点，因此任何类型的游戏都可以胜任。例如角色扮演类的《纸片马里奥》、《马里奥和路易RPG》；竞速类的《马里奥赛车》；体育类的《马里奥高尔夫》、《马里奥棒球》、《马里奥网球》等；益智类的《马里奥VS大金刚》、《马里奥弹珠台》；甚至还有《任天堂明星大乱斗》、《马里奥聚会》等。反观索尼克，最早的外传就是土星上的《索尼克R》，在经历了前面的6、7款作品之后，世嘉也希望将这个极具代表性的角色搬到其他类型当中。但如果让索尼克学马里奥去打高尔夫、网球的话，根本没法体现他的速度优势，人们会觉得索尼克在此类游戏中完全失去了原本的帅气，而变成了一个只是长得像索尼克的普通刺猬。所以像《索尼克R》、《索尼克弹珠台》、《索尼克战斗》、《索尼克飞板》这些外传类作品都多少顾及到了他特点的发挥。

索尼克的外传游戏确实没有马里奥那么多，前面说了，这都是因为角色本身的局限性而造成的。尽管如此，世嘉还是想尽办法为索尼克量身打造了一批适合他演绎的舞台。以下，我们将带大家简要回顾索尼克全系列作品，并重点介绍索尼克在部分外传游戏中的精彩表现。

■索尼克全系列回顾

索尼克■系列的开山之作，当时大部分ACT都抱着攻击动作不放，而这款注重速度的游戏则吸引了很多玩家的目光。

索尼克2■时隔1年后的第二部作品。索尼克不再是孤军奋战，Tails的加入使游戏增添了新的配合动作。

索尼克CD■本作虽是该系列的第三作，但并未归入正统系列。首次以高容量CD作为游戏载体是一大革新。

索尼克3■作为正统的第三作，这款游戏的画面和音乐都有大幅的提升，过程也更加流畅，速度感被充分体现。

索尼克Spinball■跨越MD和GG的首个弹珠台游戏，舞台比较阴暗，场景设计缺乏创意，索尼克只起到“钢珠”的作用。

索尼克和那克鲁斯■与第二代一样加入了同伴，其在游戏素质上与第三代没有本质的区别，只不过在舞台设计更富于想象。

索尼克赛车■创意似乎来源于《马里奥赛车》，然而游戏的品质令人失望，道路非常狭窄，操作感也比较僵硬。

索尼克格斗■街机上的经典格斗作品，是索尼克系列的一次大胆尝试。但该作的风格属于非主流作品，没有形成气候。

索尼克3D■MD上最惊人的作品，号称3D的本作在视觉效果上的确给人们带来了前所未有的震撼。不过流畅度不如以前。

游戏名称	机种	类型	发售日
索尼克	MD	动作过关	1991年7月26日
索尼克2	MD	动作过关	1992年11月11日
索尼克CD	MEGA-CD	动作过关	1993年9月23日
索尼克3	MD	动作过关	1994年5月27日
索尼克Spinball	GG	益智解谜	1994年
索尼克和那克鲁斯	MD	动作过关	1994年
索尼克赛车	GG	赛车竞速	1995年
索尼克格斗	ARC	对战格斗	1996年
索尼克3D	MD	动作过关	1996年11月30日
索尼克JAM	SS	动作过关	1996年
索尼克R	SS	竞速赛跑	1997年12月15日
索尼克大冒险	DC	动作过关	1999年11月
索尼克大冒险2	DC	动作过关	2001年6月18日
索尼克A	GBA	动作过关	2002年2月3日
索尼克A2	GBA	动作过关	2003年3月9日
索尼克N	N-Gage	动作过关	2003年
索尼克弹珠台	GBA	益智解谜	2003年6月1日
索尼克战斗	GBA	对战格斗	2004年1月5日
索尼克英雄	Multi	竞速赛跑	2004年1月
索尼克A3	GBA	动作过关	2004年6月7日
索尼克RUSH	NDS	动作过关	2005年12月15日
暗影刺猬	Multi	动作射击	2005年12月15日
索尼克飞板	Multi	动作竞速	2006年2月23日

↑今年是索尼克诞生15周年，历数其曾经登场过的近30款作品真的会让人回想起当初那份飞驰的激情。

索尼克JAM■土星上真正的3D作品，本作基本算是合集。

索尼克R■索尼克充分利用到自身速度的一作，类型为竞速赛跑。不过本作的赛道过于复杂，作为竞速游戏却仍需背版。

索尼克大冒险■DC上实现飞跃的一作，承袭了系列的一贯风格，同时借助新平台为玩家带来震撼的视听效果。

索尼克大冒险2■延续了上一代的精华，并且将索尼克的速度再次提升，场景的设计更加巧妙，前作的养成游戏依然存在。

索尼克A■GBA上的首款作品，游戏方式与当初的MD版大致相同，但部分场景中融入了近乎3D的视角。

索尼克A2■与前作相比进化不大，除了场景设计不同外，基本没有什么新鲜感。

索尼克N■诺基亚N-Gage上首发的作品，画面堪称上品，而内容则没什么亮点。

索尼克弹珠台■GBA上的第二个弹珠台类游戏，游戏内容依旧空洞。

索尼克战斗■GBA上的乱斗作品。模式不只有格斗，还有故事模式。角色可使用的技能比较丰富，场景近似3D。

索尼克英雄■登陆三大主机的强作，虽然不是该系列的正统续作，但革新后的游戏系统却大大超越了传统作品的魅力。

索尼克A3■距上一作1年零3个月的时间，让这款作品有了足够的改进空间，本作可选择的伙伴空前丰富。

索尼克RUSH■NDS上的最新一作，首次在该系列中引入双屏显示，对游戏过程有不少帮助。

暗影刺猬■索尼克担当配角的作品，游戏方式完全改变，枪战成为主要过程。

索尼克飞板■同时登陆三大主机的最新非主流作品，游戏类型为竞速类，在表现角色的速度感上非常出色。

■索尼克格斗

索尼克在街机上的首个外传，竟然是大大偏离原作游戏模式的对战格斗类作品。本作的推出也和当时的大环境有关，因为那时候的3D格斗逐渐兴起，人们对于该类型非常热衷。而且《索尼克》中敌我双方的角色也算是比较丰富，每个人都有自己的特技，这些特点都完全符合一款格斗游戏的基本要素，于是就在96年的MODEL2基板上诞生了《索尼克格斗》这款经典的作品。



↑《索尼克格斗》基本是VF的缩小版。

《索尼克格斗》中的人物都是Q版造型，因此在MODEL2基板上已经显得非常华丽了，其中的人物招数也都是中规中距，并且借鉴了《VR战士》的一些系统。这款游戏在前不久PS2上再度推出的合集上也收录了进去，于今天的眼光来看也算是非常值得一玩的好游戏了。不过在96年推出的时候，这个游戏并没有在诸多的3D格斗作品中占得十分重要的位置，原因主要是因为这个游戏还有太多小品级的成分，很难与主流的格斗画上等号。起码玩家看到其中的Q版人物形象就很难将其归类为主流。另外，其战斗系统较当时流行的《VR战士》、《铁拳》之类还存在差距，本作在战斗中稍显简单。所以这款作品通常会成为系列fans的消遣，而很少有人去认真研究。

《索尼克格斗》是该系列的一次大胆尝试，其改变之大在其后的数年内都没有能够出现彻底超越它的作品，而即便后来GBA上也推出了《索尼克战斗》，但素质却不及这一作。

■索尼克R

这款游戏推出的时候，索尼克正值事业的巅峰期，世嘉此时选择在家用机上推出首个外传类游戏也是出于对市场需求的考虑。前面的几款正统作品还有当时正在热播的动画已经将这个角色上升成为世嘉最杰出的代表，而如果只在动作过关类型上下功夫似乎很难给人带来新鲜感，此时急需的是用新游戏保持人们对索尼克的关注。借助土星的真正3D图像处理能力，类型为竞速赛跑的《索尼克R》应运而生了。

本作是索尼克在32位电视游戏主机上登场的第一个非过关类游戏，而且这只刺猬的超音速奔跑能力一点儿也没有糟蹋，并且因为本作突出的就是那种疾速飞驰的感觉，因此索尼克和他的同伴们在本作中都得以大显身手。不过对于一款竞速类游戏来说，本作依然有非常重的过关游戏的痕迹。因为其中每一条赛道都不是封闭的空间，而是可以朝任意方向奔跑，按照指定路线跑是很不明智的，自己去探索又有可能误入歧途，所以这虽然是一款竞速类游戏，但也需要玩家背过版面上的所有地形要素，才可能获得成功。

不管怎么说，本作在游戏的类型上是一个新的尝试，而且也算是初步获得了成功。这些成功的经验为后来的《索尼克英雄》还有《索尼克飞板》都带来了不小的帮助。

■索尼克弹珠台

早在当年的掌机GG上就推出过最早名为《索尼克Spinball》的弹珠台游戏，不过当时这款游戏的素质并不理想，场景的单调和操作的僵硬完全让人找不到索尼克的感觉。时隔9年后的2003年6月1日，GBA上再次推出了《索尼克弹珠台》这款作品。与前作相比，本作的进步不只是画面看起来华丽了许多，包括场景的设计还有游戏的过程也都有不小的提高。

有很多著名的游戏都推出了“弹珠台”这样的外传类作品，但成功与否就要看游戏中是否包含有该系列的特点在内。举例来说，《口袋妖怪弹珠台》中将传统游戏与捕捉怪兽融为一体，虽然表面上是比较传统，但内容极其丰富，也非常耐玩。还有《马里奥弹珠台》，干脆将舞台简单化，以单纯的打击和隐藏要素取胜。《索尼克弹珠台》则缺乏自身的特色，除了将索尼克蜷缩成球状打来打去外，几乎没有什么让人印象深刻的特色，而且游戏的速度比较慢，基本上反映不出索尼克的飞驰感。另外就是这款游戏将画面放得过大了，屏幕只能显示一小部分，而在游戏中频繁的上下移动屏幕也让人觉得眼花缭乱。



《索尼克弹珠台》这个游戏与前作相比，提高虽然明显，但也仅限于视觉效果等细枝末节的改进。至于游戏的内容还有耐玩程度就不是十分理想了。

■索尼克英雄

2004年1月，《索尼克英雄》的推出为系列的fans带来了新的希望。因为自从DC时代结束后，索尼克系列就逐渐走下坡路了，像《索尼克大冒险》这样的好游戏也没能为世嘉挽回败局。本作的推出让人们有机会看到新一代主机上索尼克的飒爽英姿了。本作涵盖了PS2、Xbox、NGC这三大主机，其画面效果也是有史以来最精致的，并且该游戏没有采用传统的模式，而是有些类似《索尼克R》那样的竞速赛跑类。



↑如此阴暗的画面与游戏的主题实在不符。

本作的一大革新是玩家同时操纵3个角色，另外也新增了“小组战模式”，也就是说，玩家可操纵的角色实际达到了12个，这些角色分为4组，除了适合一般玩家的索尼克组之外，还有以刺猬小姐AMY为主，最适合新手练习的玫瑰组等。该模式的最大特色在于可自由变更领队，而且依照领队的不同，整个小队也会拥有相应的能力，例如以速度型角色为领队，则整个小队都会有惊人的速度，甚至在狂奔后，还会留下残影。而以飞行型的角色为领队的话，则该角色便可以带领小队员在空中翱翔。而若是以威力型角色作为领队，则可以山阻穿山、岩挡碎岩，而其爆发出来的那股威力感，将不是言语所能够形容。

这个游戏在类型上基本属于传统过关和竞速的组合，也很难准确界定其到底应该归属于哪一类，鉴于本作的优良品质还是值得在这里提一下的。

■暗影刺猬

《暗影刺猬》其实不能算是索尼克系列，因为索尼克在其中只是个配角，因此我们姑且将这个作品算在外传的范畴中。和历代以索尼克作为主角的那种以追求高速刺激的风格不同，本作基调为黑色，主角也是曾在以前登场过的索尼克的竞争对手“阴影”。游戏内容更是一反原来那种轻松愉快的气氛，取而代之的则是破坏、毁灭，火药味十足。

本作在游戏系统上和历代前作大相径庭，原来的《索尼克》基本都是高速动作游戏，即使遇到敌人，往往也用踩、撞、以及躲开等方式来应对，这次的主角阴影却配备了大量重型火力，遇到敌人就直接轰飞，可以说本作的“爽快感”和历代是截然不同的。

该游戏比以前的系列更自由一些，打破了传统的结构设计。另外在游戏中你也能看到索尼克和其他的那些伙伴，不过你只能控制阴影，而索尼克仅仅是作为NPC角色来协助你完成任务。借助全新的图像引擎，游戏中的场景表现令人印象深刻，环境非常庞大。再加上所有的动作都是快节奏，你会体验到令人兴奋的速度感和疯狂的特殊效果。

将这一作归为索尼克的外传其实比较勉强，因为目前索尼克的人气已经大不如前了，世嘉正需要用新的要素来挽救这个游戏系列，于是大幅革新的《暗影刺猬》成为了索尼克正统系列的首个分支作品。

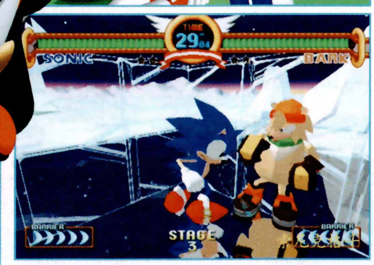
■索尼克飞板

《索尼克飞板》是一款非常类似于任天堂《马里奥赛车》的游戏，操作非常简单，玩家要做的就是左右移动，同时还能使用特殊攻击以及高速漂移。本作中收集各种齿轮既是一种借鉴同时也有部分创新，齿轮包括有滑板、自行车和溜冰鞋三大类，每种类型都有其各自的属性。而相对的游戏中各个角色也分为三大类：速度型、力量型和飞翔型。

将角色与齿轮巧妙结合是《索尼克飞板》与其他竞速类游戏最大的不同，每一种角色类型都有其优势。例如速度型角色可以跳上穿越赛道的滑轨，力量型角色可以将墙壁击穿直接通过，而飞翔型角色可以飞到空中穿越障碍。虽然在表面上看，这三种类型的角



索尼克英雄





索尼克R



索尼克赛车

色存在实力的差异，但其实本作在平衡性上做得非常出色，再配合上道具的使用，基本每一个角色都有自己的亮点。而到了游戏后期，可以使用的齿轮数量将达到50种之多，这让比赛的过程更加充满策略性，也大大加强了竞赛的刺激程度。

《索尼克飞板》本次是跨了PS2、NGC和Xbox这三大主机一同发售的，这样的做法于该系列已经不是第一次了。世嘉的目的很明确，就是要靠广撒网的方法继续索尼克的辉煌。现在的游戏制作水平越来越高，我们甚至现在就可以料想到在不久之后，索尼克一定会为玩家带来更富有创意的佳作，将这一个经典的游戏形象延续下去。

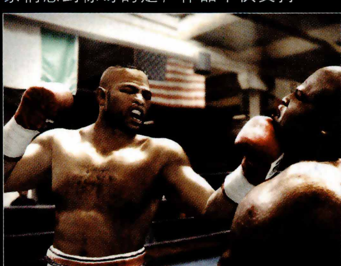
□文/小沛

无差别拳王，争霸赛降临。



从角色本身的肌体渲染中我们可以清楚的看到毛色纹理与汗水，这本身就是一次游戏制作的技术性突破。

如果您是一名动作游戏的忠实爱好者，可能会发现这样一个奇怪的现象。在众多的搏击类动作游戏中，大多囊括了散手搏击，空手技击，摔跤，等竞技项目，这些项目的出现固然丰富了搏击类游戏的种类。但在搏击类游戏中，却仍然很少能够见到世界第一搏击项目——“拳击”的身影。而打破这个尴尬局面的，就唯有EA SPORTS出品的“搏击之夜”系列。系列作品一直以真实的打击感与还原知名拳手的真实资料著称。而今系列的最新作品“搏击之夜3”终于横跨多硬件平台推出，令玩家们感到惊讶的是，作品不仅支持



↑对于这样的画面表现力，玩家只有期待进行xbox360版的搏击之夜3才能完美体现。

PS2，XBOX两大平台，更将PS3，XBOX360两大次世代硬件平台当作自己的“拳击台”。游戏在多层次上都达到了搏击类动作游戏前所未及的高度，并充分发挥了各个硬件的最大潜能。虽然对应的主机硬件标准各不相同，但从已经发布的主流家用平台的版本来看，拳击运动中最重要的肌理质感表现在搏击之夜3中进行了着重的刻画。拳击手不同肤色的肌理质感在游戏中表现的异常真实。为了追求最高的拟真感，“搏击之夜3”连拳击手皮肤上的汗水都表现清晰。在以往的搏击类动作游戏中，激烈的对抗与打击受创时由于受固定引擎的限制，除了表情变化之外很难看到更为真实的肌体变化，这也是众多搏击游戏表现不够真实的最大遗憾。本次“搏击之夜3”制作小组最终实现了在固定引擎中加入了“自动受创表现”这一重大技术突破。拳击手在搏击中受到不同位置的打击会出现特定位置的肌体变化，面部疼痛感也表现的非常真实，甚至在固定位置遭受重打击后能够出现流血与肿胀的特殊效果，这样的技术性突破从根本上提升了游戏的真实表现，当您看到这样的生动的拳击角色时，很难想像这只是一款游戏而已。

「基本操作控制」

本游戏可以选择多种操作架构，经过笔者操作后感觉第一种架构还是非常科学合理的，操作控制介绍也以PS2版本中的操作模式一为例。

“搏击之夜3”的操作虽然并不复杂，但如果不熟悉掌握基础操作架构则会很容易被对手KO。在众多操作点中最重要的当为位置控制，L1的防御与闪避，与后手拳，前手拳的搭配。在对局中无论任何时候都要将位置移动与L1防御放在首位。当闪避与搁挡让对手出现挥空或大僵时候再发动反击，并利用有效的组合拳达到大杀伤。在掌握了防御反击之后，还要多熟悉方向键与打击键配合出的多种打击，在对方防御松懈的前提下能够分段进行空挡打击。对战过程中，利用多段拳法打破对手的防守，或在对手后手拳发动时，能够很好的实现防御或闪避，利用僵直空挡进行反击，并时刻控制自己的体力，是“搏击之夜3”的操作信条。本作的拳击技巧拟真度极高，所以分属出不同的派别。在这些不同的派别中，玩家可以依照自己的喜好选择类似速度躲避性或力量压迫性的选手，在防御与进攻之间找到最好的平衡点。

「搏击画面解析」

由于是拟真度极高的拳击游戏，所以游戏中的体力设定玩家朋友们需要格外注意。在比赛对局中，如果一味的穷追猛打，怕几套组合拳之后便再无杀伤力，让对手很容易抓住机会进行反击。“搏击之夜3”中与攻防操作同样重要的环节便是体能的控制，这其实与真实拳击比赛中的重点达成了统一。在比赛过程中，要时刻注意自己的体力槽，在合理控制防御与进攻的节奏中，始终保持自己的体力值在60%以上，这样才能让自己的攻击充满力度，并能够在防御反击中造成应有的杀伤。

十字键+左类比摇杆	方位移动	非常重要的键，不单单负责了所操作拳击手的位置移动，更负责与防御键配合的身体起伏；
右类比摇杆	前手拳	比较轻的牵制拳，力量比较充足的前提下配合方向可以实现直拳与勾拳，连锁输出可以形成组合拳；
R1	瞬间搁档闪避	非常有效的反击防守键位，先读对手的进攻使用成功搁挡或闪避后，可实现有效反击；
×	后手重拳	在对手被组合拳击中后，或者在中距离突袭时发动，威力非常大，但被闪避或防御后僵直极大的攻击；
△	搂抱	当自己已经贴近护栏并处于绝对被动时，应当发动搂抱，让体力进行有限的恢复后再行反击；
□	羞辱	如果自己占尽优势，可以利用这个按键戏弄一下对手；
○	违规攻击	伟大的设定！在正式拳击比赛中也经常出现的肘、后脑攻击等丑恶手段在这个键上被表现出来，关键时刻还是要使用几次的，不过切忌不可多用，否则会被判罚；
L1	保护与晃动	配合方向控制可以实现防御与晃动躲避；
L2	重心切换	基本上没有什么实质左右的按键……但是合理控制可以增加组合拳质量；

「模式介绍」

■PLAY NOW：

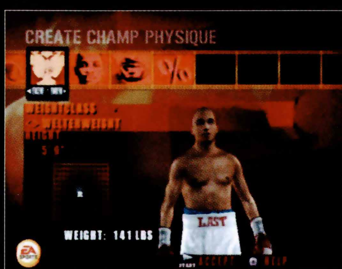
即自由对战模式，本作中的拳击比赛有别于真实拳击赛的最大点在于游戏中可以无视重量级而进行无差别竞赛。“搏击之夜3”在拳手上的收集可谓用尽苦心，当年重量级的拳击之神“蝴蝶ALI”，重量级的传奇拳王“HOLYFIESD”，曾经轻量级的狂暴小天王“王子CORRALES”，中量级的黑豹“HOPKINS”等等，各个重量级中可谓众星云集。玩家不但可以利用这个模式实现对CPU的练习战斗，更可以与自己的朋友进行友谊比赛，如果操作优秀的话，驾驭您心中的偶像跨重量级击败对手也并不是不可能。想要将自己的竞赛实力不断的提升，就用这个模式来不断的磨练自己的拳技吧。

■ESPN CLASSIC

即经典回放模式，也是“搏击之夜3”中最有魅力的一个模式。在本模式中，收录了拳击运动诞生以来众多的超级经典赛事。如果您是个资深的全集迷，当看到经典赛事选择的片断时定会热血沸腾。这其中包括的经典赛事有被称为拳击历史上最经典战役的“ALI对FRAZIER”，技巧之战“JONES VS TONEY”等等，众多比赛横跨轻，中，重量级多场经典赛事。如果您选定了一场比赛后，首先会出现一段当年比赛的经典视频剪辑，随后您便能够随意选择自己扮演的明星角色。如果您的朋友在的话，更可以分别扮演当年的两个角色亲自体会当年的“世纪之战”。玩家亲身能够重温这场比赛并亲自投入纵然是一件极为快乐的事，但这个模式更有魅力的地方便是我们可以选择当年比赛的落败方依靠自己优秀的操作改写历史……也许是笔者比较恶搞吧，但相信您亲手完成这不可能完成的任务时，会被巨大的成就感麻醉的。

■CAREER MODE

即为角色原创模式，除了游戏中出现的众多知名拳王之外，本作最有游戏创造性的地方便体现在这个“角色原创”模式中，在这个模式中玩家可以独创出符合自己意愿的造型，重量，不同技术特点的原创拳击手，并投身到比赛中进行培养，最终获得拳王宝座。在这个模式中，分别有两个分支模式，玩家可以对应这两个不同的模式进行原创角色建立或固有角色改造。在“原创生涯”（CREATE A NEW CAREER）这个模式中，玩家可以塑造一个





完全原创的拳击手。在这个模式中，玩家首先要CHAMP INFO确立角色的名称，外号，甚至出生地。之后移动R1进入下一个环节即CHAMP STYLE便可以对应选项确立这个原创拳击手是左拳手或是右拳手（是左手拳为重拳或右手拳为重拳），确立这个拳击手的整体拳法风格（为快速移动型、力量型，安定型或缓步压迫型），确立这个拳手的具体组合拳法风格为普通型，快速型，重量下勾型，或舍身重勾型，在进行了这些设定后，在CHAMP STYLE模式的最后还可以设定这个原创拳击手的搁挡类型，确定其是否为正统纵搁挡或比较另类的横搁挡。在之后的 CHAMP GENETICS中可以对这个角色的肤色与瞳孔颜色进行编辑，有一定人种趋向的玩家可以放心，游戏中收录的众多肤色与瞳孔色一定有一种符合您的搭配要求，拿笔者为例，就塑造了一个黄皮肤黑眼睛的亚裔拳手，为此还很是骄傲呢......之后的CHAMP PHYSIQRE模式中，可以对原创角色进行重量级以及准确的身高定位，玩家可以先从最轻量级到重量级中选定一个大概合适的重量级型，再在下面确定选手的身高。随后玩家便可以到最复杂的CHAMP HEAD（头部面容设定）中设定这个原创拳击手的外貌。在这个模式中，从头部的顶端到面容的下部都可以进行详细的设置，设置的方法为将修改部位确定后，利用左类比摇杆与右类比摇杆的左右位置调整可以实现对五官各个位置的形状调整。由于“搏击之夜3”的面容调整制作的格外细致，所以对应五官各个位置进行调整后甚至可以塑造出与玩家自身外貌相像的原创角色，对于有拳王之梦的玩家来说，这个设定模式真是太人性化了。面貌确定完毕后，就可以进入CHAMP FEATURES进行毛发设定的修改，在这个模式中可以对头部头发，眉毛，胡须的形状以及毛发的颜色进行设定。最后便可以在RATINGS这个模式中将所有200点的能力点数分别在速度，敏捷，各位置抗击打能力等角色数值上进行自由的分配，想塑造成华丽的闪避反击型或是勇武的力量抗击打型，就看玩家您的喜好了。自此，原创角色模式便设定完毕，玩家便可以操作着自己塑造的角色去争取胜利了。

在原创角色模式中，REBUILD A LEGEND（重塑名人）模式也是很有乐趣的一个模式，玩家可以在角色已经收录的众多拳王中挑选自己喜欢的一位，并将这个拳王的全部拳法资料进行修改。由于是名人，所以只能在拳法特点上进行修改，除了可以重新确定拳法风格之外，这个模式也还在数值重新分配一项，玩家即可以将这个拳王的缺点进行弥补，也可以充满恶搞色彩将拳王的风格完全颠覆，类似力量型变速度型或相反的改造在这个模式中得以实现，看着敏捷与躲避超高的HOPKINS，不知道身为拳击迷的您会有什么感想。

■GAME MODE

即特殊游戏模式，在这个模式中我们可以进行网上作战，致倒模式（HARDHIT MODE）与练习模式这三个特殊模式。除了网上作战模式之外，想不断提高自己操作技巧的玩家可以选择致倒模式来进行修炼。在这个模式中，并没有什么回合之分，无论是和CPU角色对决或是朋友之间的对战，都要搏打到一方没有体力为止，在我们眼中，这样的模式倒更像是远古的角斗士搏斗……由于没有回合限制，玩家可以充分的进行拳击技巧练习，并对各个角色进行全面的操作分析，为正式对局中打好基础。在笔者看来，HARDHIT模式才是最为关键的练习模式，将这个模式利用好将为我们夺取胜利打下坚实基础。而正式的练习模式，将会出现基础打击点练习，拳包练习，力量训练以及实战练习，在这其中打点练习与拳包练习可以有效的对玩家进行出拳位置的辅导，这个模式练习好对于拳法的变换与控制有很大的提高作用。力量训练即器械训练，而最后的实战练习给玩家提供了一个完全自由的练习空间，玩家在这个模式中可以完全无视体力，回合的存在自由的进行对战练习。可惜的是，由于不能选择不同类型的拳击手，这个模式的练习效果其实远不如致倒模式（HARDHIT MODE），恐怕这也是开发小组事先没有想到的吧。能够进行网络对战模式对于有条件的玩家来说是无比幸福的，在这个模式中，玩家可以使用自己建立的原创模式进行世界排位赛，这个类似网络对战游戏平台的网络作战模式充满了胜负紧张气氛，如果想为国争光，便建立一个中国拳手挫败别国的玩家吧！

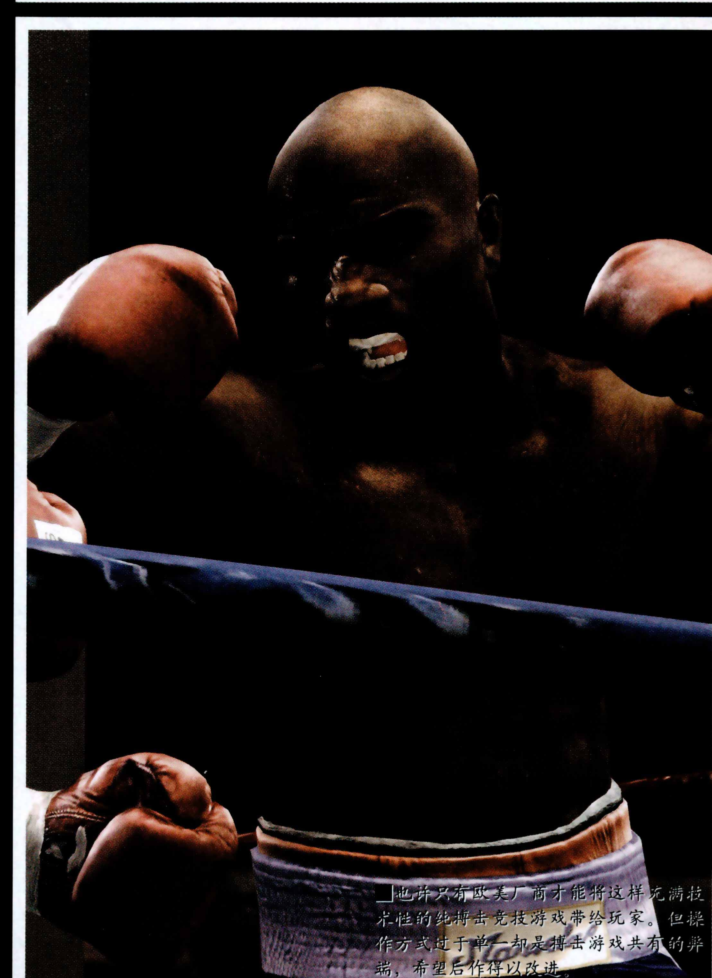


■CREATE CHAMP

即原创汇总模式，可以将自己原创的角色进行统一管理的模式。在这个模式中玩家可以对自己已经创建的全部原创角色进行整体管理，除了进行调出选择竞技之外，也可以利用这个模式直接进行原创角色创建与删除，原创角色的创建过程请参考前文CAREER MODE的原创角色建立过程，这里的角色建立与CAREER MODE的流程完全一致，在各个重量级都创造出自己设计的拳王吧。



■对应全新的次世代硬件平台，游戏对于角色的肌体塑造与光影描写已经达到了惊人的写实效果，乍一看犹如现场拍摄的照片一般。



■也许只有欧美厂商才能将这样充满技术性的纯搏击竞技游戏带给玩家。但操作方式过于单一却是搏击游戏共有的弊端，希望后作得以改进。

技击伴随搏杀，胜负映衬尊严。

搏击并非格斗游戏，但却与格斗游戏有着各种相似之处。首先搏击类游戏同样专著于胜负，但更突出体育竞技性质，这里出现的搏击技巧都为真实竞技性的现场搏杀，而非经常在格斗游戏中出现的被夸张后的武功与波动。在这些游戏中玩家可以深切感受到真实技击的技巧性与真实体术对抗的专业性。搏击游戏所涵盖的类型非常广阔，包括拳击，空手搏杀，摔角，这些类型都可以在游戏中得到动感重现。本期我们着重将今年TVGAME平台中最有代表性的十款搏击游戏介绍给玩家，喜欢真实技击类游戏的朋友们可不要忘记依照下文找出旧作收藏哦！

「格斗与搏击的混血儿—都市领域」

本作诞生于格斗王牌制作厂商NAMCO之手，虽然整体体系为ACT搏击，但内部系统却充满了3D格斗要素，是NAMCO对于ACT与格斗系统相融合的一次大胆尝试。作品中登场的角色囊括了空手道、跆拳道、泰国拳、卡波拉体术、中华武术、摔角、街头混斗等真实武斗技巧。由于武器系统的介入，甚至中华剑术与日本剑道都在游戏中精彩的演出。如此众多的技击流派配合NAMCO多年累计下来的丰富动作游戏开发经验，角色在技巧与造型方面都塑造的十分丰满。游戏中的操作架构参考了3DACT的方向自由移动系统，并配合3D游戏中的攻防理念，将技巧输入，按键防御与技巧判定硬直等技巧特性代入到游戏架构中，让本身为武斗搏击的“都市领域”充满了变择与喧哗的连携。虽然每个角色所掌握的技击种类不尽相同，但在技巧上都分为地面连续打击、地面至晕、突进攻击、强力浮空技巧、连锁浮空技巧等属性。这里除了浮空技之外其他类型的技巧我们在其他搏击游戏中也经常能够见到，但浮空技这个本来出现在3D格斗游戏架构中的经典设定被放入到搏击乱斗中，纵然有些不够真实，但游戏本身的操作爽快感被这个喧哗系统给升华了。游戏中我们可以见到将对手击打眩晕后直接浮空，利用熟练的浮空连携拿下大幅体力的情况。游戏虽然安排了长达百话的剧情模式，实际上都是为了游戏格斗对战与操作要素研究进行的铺垫。作品不但支持传统1ON 1战模式,更可以实现最大四人操作的2 ON 2混战。“城市领域”中为了配合这个多人混战模式，设定了多种双人合作技巧，高手更可以将单人高段连携带入到双人配合技巧中，形成更为恐怖的致死杀伤。本作由于支持持械武斗，操作的多种武器与持械操作技巧同样丰富，角色中更不乏擅用对应武器之士，更能将特定武器的技巧发挥到极致。（女主人公李舜英即为中华剑的特定操作者，一旦手中持剑整体威力便大幅度提升。）

其实，“都市领域”之所以能够在空手技击与武器对决中都有如此上佳的表现，源于NAMCO经典格斗名作“铁拳”系列制作小组与“刀魂”系列制作小组的协力帮助。游戏中可以在技巧动作方面看到铁拳系列的招牌动作（如PARK的腿法简直与花郎同出一辙）。更在武器对决中可以见到“刀魂”动作的身影（如李舜英的中华剑术与香华如此相似）。只这样小组还觉不够，干脆在隐藏角色中设定了两位铁拳系列的代表角色“保罗”与“洛”登场，虽然这两位角色的能力过强，在一定程度上破坏了游戏的平衡性，但能够重新COPY出铁拳系列中的经典动作，这让很多同是“铁拳”系列的玩家大呼过瘾。本作涵盖了国际大体的武斗流派，并在空手搏杀与武器对决方面同有出色表现，是近年难得一见的搏击奇作，笔者十分推荐玩家进行细致的投入，无论混战或是一人通版您都会感到非常充实。

「漫画改编的搏击经典—饿狼传」

搏击类游戏追求的是反映技击场景的真实性，可也有从架空题材中加以再创作获得不俗成绩的作品。2005年由ESP会社制作，以板恒惠介先生连载二十年的超火爆武斗漫画“饿狼传”改编而成的同名搏击游戏“饿狼传”获得了众多搏击游戏爱好者的支持。这里先要提及一下漫画原作。板恒惠介的真实武斗热血漫画在日本享有盛誉，除了“饿狼传”之外，板恒惠介先生早年所画的“刃牙”同样为搏击漫画中的经典。板恒惠介先生的漫画中通常非常专业的将实际武斗技击中的技巧进行如实反映，作品中出现的主人公个个热血十足，且都有着挚着的尚武之魂。“饿狼传”这个作品就是描写了为求武道的极致的主人公丹波文七不断挑战高手，最终在心技体多方面成长为顶上高手的故事。作品塑造了众多武术技巧各异的性格角色，其中包括腿法出众的天才美少年姬刚勉，拥有野兽一般反应与身体柔韧能力的鞍马彦一，对自己无比自信，依靠刻苦的修行达到高手境界的堤城平等在漫画迷中有着超绝的人气。本次PS2版本的改编作品一改动漫改编游戏粗制滥造的败落之风，反而非常严谨的将原作中所描写的空手、柔道、柔术、破海流古武术、散手搏击等多达七种武术流派细致体现。基础架构参考了3D格斗游戏，采用防御，多段连锁，破防背投的架构，并结合漫画原作奥义发动，实现了将真实技击与漫画风格夸张后的必杀相结合的目的。作品区别于以往搏击作品的另一个最大特点是真实体现了角色在受创时与肢体运动时的肌体表现，那种血脉喷张的筋肉感是作品得到搏击爱好者支持的最大优势。除了这些游戏本身的优点之外，游戏中还能够在PROFILE模式中获得各个角色的综合数据，甚至还能找到该角色在原作中最经典的剧情片断。本作对于原作的FANS或是搏击类游戏爱好者来说都有绝对的收藏价值，如果还没有手入的话，听大怪的,购买一张吧。

「异种真实搏击的体现—K—1WORLD MAX 2005」

如果提及最近国际上最为兴盛的搏击赛事，大多知情者都会说出“K—1”这个代名词吧。日本K－1比赛是世界性的格斗搏击大赛，自93年开始。由于众多功夫名词都由K这个字母打头。K－1中的K便为 Kongfu, Karate,Kickboxing等项目第一个字母的简写。与摔角等表现性质的比赛不同，K—1为真实的武术搏击，规则也极为霸道，除了要害之外基本上肘、膝等攻击全部容许使用。技术动作危险，奖金数额极高。十多年的举办过程中，集结了世界各地知名的技击武斗家参与,精彩程度非一般搏击赛事可比，基本上已经成为了世界上最高档次的搏击赛事。本次D3P会社制作的这款K—1游戏囊括了几乎近年活跃在K-1大赛中的全部名手。其中包括天皇巨星魔裟斗（2003年K-1国际大赛冠军，攻守兼备的搏击天才），被称为搏击界“神之子”的山本“KID”等等。对于K－1爱好者来说，



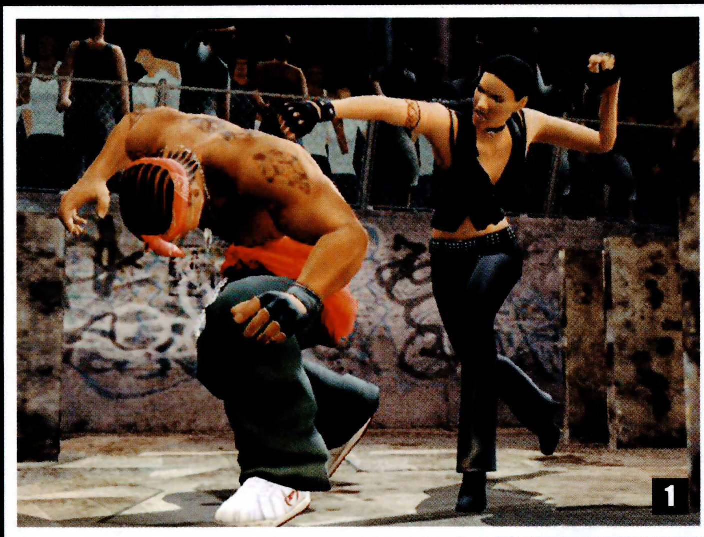








图1：纽约街头教父打击感十分自然。

图2：以往这样的画面只出现在wwe转播中。

图3：女子摔角的性感也在wwe中得以体现。

图4：后院摔角的暴力倾向让笔者震撼。

图5：都市领域中的角色塑造极为生动。



看到这么多熟悉的面孔并能亲手操作其夺取胜利，投入感令人兴奋不已。游戏的操作架构也突显出了搏击段打与迂回的重要。除了灵巧的移动操作之外，技巧发动可以很轻松的实现上段鞭腿、侧踢、膝技、多段拳法等等搏击技巧，不仅如此，还能依靠特定发动方法实现角色特有的成名技，技巧发动时不仅威力恐怖，而且动作潇洒之极。在搏击对战中，打击着点的那种铿锵有力也是其他搏击游戏所不具备的，特定的爆破音夹杂打击发动时的音破，将真实搏击的临场感很好的表现了出来。

游戏中除了能够使用知名选手为冠军赛而奋斗之外，最大的游戏性还体现在可以进行原创角色培养。玩家可以从游戏提供的多个角色模具中找到自己喜欢的进行角色塑造，并在体型，肤色，甚至文身图样上进行搭配。之后便可以在游戏的锻炼模式中通过力量训练，局部技能强化训练与有氧耐力训练中不断强化自己的实力。想成为囊括众达人之所长的王者如今也并非是梦想，通过游戏固定的练习项目原创角色可以不断学习到新的技能，到后期更可以学习到一些知名选手的成名绝学。游戏除了体能与技巧的培养之外甚至细致到了饮食，在训练之后玩家所选择的饮食会直接影响角色的成长。当角色培养达到一定水平后，便可以参加正式的K-1挑战赛了，玩家在不断的培养与竞赛中最终让原创角色成为世界瞩目的巨星。喜欢散手与技巧搏击的玩家一定要尝试一下本作，“K-1 WORLD MAX 2005”培养要素与竞技要素都非常出色的写实作品。

「摔角游戏的完美形态——SMACK DAWN VS WWE 2006」

摔角作为一种表演搏击项目虽然与真实搏击相背离，但它充满视觉冲击力的花样技巧，选手的独特开场与颇具戏剧性的剧情安排都吸引了世界上众多爱好者的狂热崇拜。而世界上众多跤角组织中最为耀眼的当为美国SMACKDAWN与元老组织WWE了。这两个联盟中的知名选手众多，比赛观赏性极强。而每年这两个联盟的对抗赛都会吸引世界上众多观众的关注。日本YUKES公司则一贯以制作各个类型的摔角游戏见长，其公司制作的摔角游戏也横跨日本与欧美两大摔角联盟组织，成为当之无愧的摔角游戏制作之王。在YUKES公司的众多摔角游戏中，将美国两大摔角联盟的年度对抗进行细致描写的“SMACK DAWN VS WWE”系列的知名度与真实摔角界的受欢迎程度一样，凌驾于其他同类型游戏。

游戏收录了众多WWE联盟与SMACKDAWN联盟中的众多世界级明星，对于欧美摔角的狂热FANS们来说。看到这些熟悉的面孔本身就是一种享受，更不用说可亲手操作这些偶像进行竞技搏击了。知名角色中有我们所熟悉的巨人BIGSHOW，也有国旗CENA，甚至连笔者的偶像UNDERTAKER都收录其中。在进行游戏时整体感觉如同WWETV直播一般，从选手台后的争执到每个角色独特的出场形式一应俱全。游戏中力求将操作简化，很简单的按键支持就可以实现打击或按键手数抓投，在实现抓投先手后输入固定技巧就可以实现多样的摔法（配合方向也可以实现推向绳缆等摔角技巧）。游戏中对应每个知名角色的资料收集可谓用心两苦，每个明星的知名动作都可以在游戏中得以实现，比如知名的F5，UNDERTAKERD的逆十字架等，玩家可以亲自操作偶像角色并使用出成名技，这种满足感是摔角类游戏的灵魂！本作在摔角对抗中可以实现1对1，2对2，或生存大混战等综合竞技模式，一定满足摔角迷的任何操作要求。除此之外游戏还收录了几名WWE女性摔角明星，他们性感的身姿与颇为技巧的动作也衬托了男性摔角的阳刚之美。喜欢两大联盟摔角的玩家，可以不再观看DVD来过瘾了，买上一张SMACK DAWN VS WWE 2006，亲身投入摔角世界中吧！

「血腥暴力搏击代名词——后院摔角」

在介绍这款作品之前，大怪要严正声明：18岁以下玩家请勿尝试本作。游戏名称中虽然有了“摔角”这个名词，但实际上EIDOS制作的这款“后院摔角”是以血腥与暴力为主体进行的虚拟搏击游戏。游戏中将摔角比赛的表演性完全抛弃，将场地放置到家庭建筑的后院来进行。游戏中有着丰富的场景“庭园”“生肉加工场”“加油站”“大型购物商场”“展览馆”等。

游戏中可选用的角色也不过都是平凡的年轻男女，但经过一些特别修饰（如进行面部喷涂，赤膊上阵等等）后，便开始了血腥搏击。在游戏中，光灯、铁桶、道路标识等物品都可以做为杀伤道具使用，游戏设定手持道具时能使用特殊的攻击技。当对手的体力下降到一定的程度后，将能使出超杀伤的必杀技，一旦得手便出现不加修饰的血腥特效。作品空手搏击多利用“摔角”技巧，但由于在外场进行所以会经常出现将对手面部撞击墙壁，利用DDT直接将对手拍向水泥地等暴力之极的画面。似乎制作小组觉得这样还不够，在游戏中还特意加入了玻璃围墙这样的环境，一旦利用摔投技巧将对手撞向玻璃围墙，则直接粉碎，对手也会被伤的血肉模糊。由于外场景可使用装置众多，所以除了尽力将对手击倒外，还可以在场景中设计各种陷阱来陷害对手。这样的血腥的游戏虽然容易让一些玩家感到反感，但利用PS2相对强大技能制造出的这些暴力画面确实力量感十足，创造出了比正统搏击游戏更为火爆的争斗。作为商业游戏的代表作品，游戏中还出现了穿着暴露的性感美女参战。血腥的玫瑰夹杂着纯暴力的杀伤技巧，这样的典型美式搏击也算是将商业要素发挥到顶点了。如果正统的搏击类游戏已经无法勾起您的游戏的欲望，不妨试一下本作，小试一下一定能够让您血脉喷张，激动不已。（18岁以上玩家推荐）

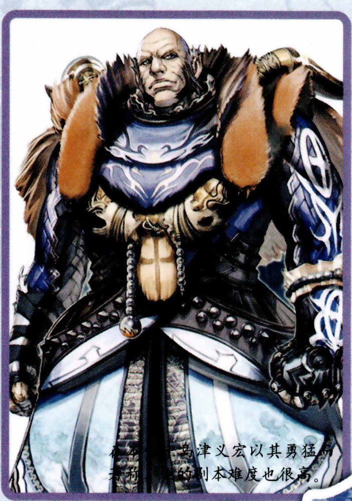
「嘻哈格斗代表经典——纽约街头教父」

严格意义上说，这不单单是一款搏击类游戏。如果您是一个黑人RAP音乐爱好者，恰巧还是搏击类游戏的爱好者的话，那本作定是您绝对要手入的必玩之作了。作品的故事背景虚构了黑人帮派之间的暴力斗争，但绝非荷枪实弹，而都是具有武士精神用拳脚说话。游戏中登场的角色包含了美国RAP音乐中的诸多悍将，其中包括Carmen Electra, Lil' Kim, Ludacris, Method Man, Redman, Sean Paul, Slick Rick, Snoop Dogg等等等等，这些偶像的登场为游戏添了更加浓厚的黑人嘻哈风格。虽然是欧美厂商制作，并且为全明星的混斗类作品，但您可不要认为本作是什么粗制滥造之作。游戏的操作感与打击感都属上乘，技巧性更是突出，在游戏中各个角色都融合了不同的格斗技，包括拳击，卡波拉体术，空手搏击以及摔角在内的众多搏击流派我们在各个明星身上都可以找到对应。并且游戏设定了不同流派的特有终结技巧，怒气蓄满后发动威力十足，大多都可以形成一发KO的局面（如拳击的超级重击等）。作品对于搏击中的变择与防御反击刻画的非常之好，通常在防御，进攻，背投与破防攻击之间可以形成一条非常明显的相克链，只要长加练习就可以以心理战获得先手，并结合迅猛的技巧轻松结果对手，爽快感十足。

本作在搏斗中的场景刻画也相当出新，并没有局限在擂台或庭院中。我们甚至可以见到木材厂、地铁等特殊场景。在搏斗中玩家也可以合理利用特殊场景中的物品达到胜利的目的，（比如将对手直接撞向地铁铁轨……又或者将对手放到车门内中间，我方直接撞击车门……）这些技巧也许过于残忍，但对于真实街头搏击的体现来说还是制作的非常到位的。除却空手搏击之外，游戏中可操作的道具相当丰富，例如扳手等工具玩家甚至可以看到重击对手后的弯度！本作抛开痛快的打击与血腥的搏杀之外，还有大量的服装收集要素。运用Def Jam University、Phat Farm、Brand Jordan、Ecko Unlimited、Enyce、Rocawear、Sean John、State Property、Reebok等众多品牌的各种装备，玩家可以装扮出具有自己风格的斗士，从而大大增强了游戏的投入度。游戏本身打着RAP的招牌，自然也少不了RAP音乐的映衬，就算不进行搏击，细细品位一下游戏中的配乐，也会让RAP爱好者感到满足。这款制作精良的搏击游戏在今年春即将要发行PSP平台的后续版本，有PSP的玩家可以考虑购入喽。 □文/大怪



战国最强的霸者织田信长在年轻时有着放荡不羁的性格。



在本作中岛津义宏以其勇猛而著称……的剧本难度也很高。



在游戏中……吉……林……领特殊部队……战……实力强劲。



德川家康忠实的家臣本多忠胜以勇猛……闻名天下。



被誉为战国第一强兵的真田幸村在本作也会有着惊人的表现。

天下无双

——带来全新乐趣的「即时的战略游戏」



近些年来与三国和日本战国有关的游戏可真是不少，其中包含各种不同类型的游戏。三国和日本战国这两个历史时期都是为人们所非常熟悉的，而且其中也有很多为人们所喜爱的历史风云人物。以这两个时期作为游戏的背景确实能够引起人们的共鸣从而取得好的销量。这其中就包括光荣的“怪物”级软件《真.三国无双》和《战国无双》。这次世嘉也推出了以日本战国为背景的《天下人》，但与光荣的《真.三国无双》和《决战》不同的是《天下人》所打出的口号是“即时的战略游戏”。那么以锐意进取和不断创新的精神给玩家们留下过很深印象的世嘉这次能不能再次给我们带来新的惊喜呢？



德川家康以他的谋略和超强的忍耐力在战国乱世笑到了最后。

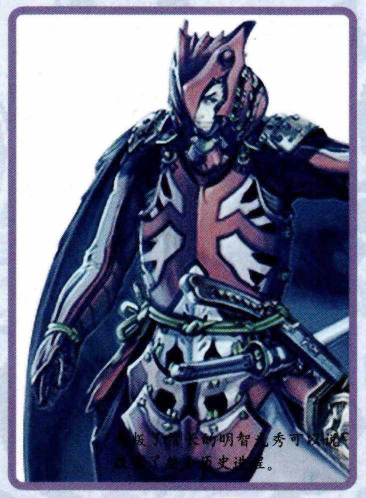


↑合战时敌我双方出战的部队都很多，使用特技时的画面更是魄力十足。

在苦苦等待了一段时间后我终于拿到了这款《天下人》，果然没有让玩家们失望，《天下人》有着非常独特而且耐玩的游戏系统，另外世嘉还在游戏中加入了许多很有新意的要素。

独特的人设

其实无论是光荣的《真.三国无双》还是《战国无双》系列都有着很优秀的人设。那些为人们所熟悉的历史中的风云人物在光荣的游戏中被重新刻画得充满了个性。所以在游戏中三国和战国中的历史人物究竟会是个什么样子，已经成了现在这类历史题材游戏的一大看点。CAPCOM的《战国BASARA》就是完全颠覆了光荣的《战国无双》里的人物形象，并以其另类维美的人设使人们眼前一亮，继而靠着不错的品质获得了很大成功。那么这次的世嘉当然也不甘落后，起用了曾担任过《三国志战记》人物设定的画师“狮子猿”(八成是笔名吧）来担当人物设定。于是狮子猿也用他自己独到的画风把战国中的这些人物重新诠释了一遍。其中有些人物的形象还是与大家心目中的想象很有出入的，比如羽柴秀吉和明智光秀，大家看到后有没有大跌眼镜？反正我是跌得够呛。



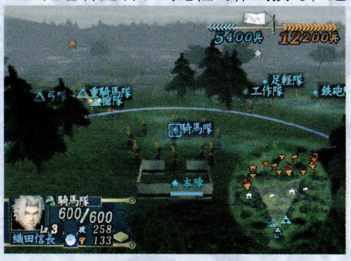
背叛了信长的明智光秀可以说改变了整个历史进程。

宏大的场景

在本作中的战斗地图上虽然人物显得有点小，但是相对的场面可是非常宏大。每一章的地图都做得很大，敌人和我方出阵的部队数量也很多。同时操作这些部队一起行动的场面也是十分的壮观。虽然有这么多的部队，但是打起混战时并不显得乱，游戏中每个武将的标志都很明显，所带的兵数也可一目了然，而且还有快捷键可以选择要控制的武将。还有一点要提的就是本作中改变阵型和发动特技时的画面还是很华丽的。尤其是发动主角所特有的特技时更是魄力十足。

合战的取胜流程

本作的战斗还是有一定难度的，玩家必须协调统帅很多支部队抓住战机同时作战才能取得合战的胜利。同时还要能灵活应用各种充满了战略性的作战技巧，这些技巧如果应用得当将起到事半功倍的效果。下面就讲解一下如何轻松取得合战的胜利。



【1战前会议】知己知彼才能百战不殆，所以在合战之前一定要仔细分析战况并做好准备。在合战的准备阶段可以调整我方部队的布属和武将的装备，还可以看到合战的地图全貌和敌军的布阵情况。首先一定要根据敌军布阵的特点来制定己方的作战方针，而且还要根据敌人所带的兵种来调整我方部队的兵种。这样针对敌人的弱点展开进攻才能确立自己的优势。另外武将的装备也是很重要的，有了好的装备可以大幅度提升武将部队的攻击和防御力，有些装备还带有一些很实用的附加效果。在布阵时还可以把我方的几支部队统一编成一个军团，并任命一个军团长。编成军团后整个军团的整体的实力会有很大的提升，比如攻击力上升40%、攻击距离增加20%等等。而且不同的人加入军团还会有不同的效果，所以一定要灵活应用。在合战过程中军团



还可以随时解散后各自独立行动，真的是很灵活机动。等一切调整妥当后就可以选择“出阵”来开始战斗了。

【2战斗行军】本作采用了十分新颖的半即时方式进行战斗。选中我方一个部队后再点中一个地点，部队就会向那里移动。

如果点中的是敌人则我方部队就会攻打过去。在我方移动的同时敌人也在不停的行动，所以一定要密切关注敌人的动向。同时在行军过程中也有很多注意事项，地图上有很多特殊地形，比如沼泽地，有些部队进入沼泽地后攻击力和防御力都会大打折扣,相反有些部队例如“忍军”在进入沼泽地后实力反而会大幅上升。所以要根据情况区分使用适合不同地形的兵种，当有敌军在沼泽地里面时最好派忍军过去。另外地图上还会有一些桥梁等设施，有时还会遇到已经损坏的桥。这时就要依靠“工作队”了，工作队拥有架设桥梁等的特殊工作技能，所以出战时一定要带上至少一支工作队。在地图上有时还会有强弩、大炮等远距离攻击的特殊武器。如果被敌人抢先占住的话会对我方很不利，所以有时要派工作队或别的部队赶去争夺，必要时还要使用加快移动的特技。另外在某些密林或草丛里还会埋伏有敌军，如果我方部队没做任何准备就走过去的话遇到伏兵就会陷入混乱。所以见到密林时最好派忍军先过去侦查一下，因为忍军可以自动发现埋伏着的敌军。如果实在没有忍军也要至少派两支部队一起过去，如果有伏兵使一支部队陷入混乱则另一支部队还可立刻上去接应一下。

【3活用阵型和特技】和敌人接近后当然就要开战了，本作中战斗也是即时的，双方拼的是部队的攻击、防御力还有士气。夺下对方 粮仓和军旗都可增加我方士气 。另外兵种相克也不可忽视， 用和敌人相克的兵种展开攻击会起到事半功倍的效果。而且要尽量避免一支部队单独行动，如果一支独自行动的部队和敌人两支或两支以上的部队遭遇后就会立刻陷入 混乱状态。所以千万不要用自己 一支部队和敌人多支部队开战。另外还要灵活运用阵型和兵种特 技。阵型有很多种，每种都有不同的效果，比如加强近战能力但远战能力减弱的长蛇阵，恢复速度加倍的方圆阵等等。不同的部队有着不同的阵型，可以随时切换，所以要根据战况灵活运用这些阵型。不同的部队还有不同的兵种特技，比如骑兵所拥有的能对步兵造成很大伤害的“突击”等特技，在双方相持不下的时候使用到这些特技往往可以起到决定战局的作用。

【4冲入敌军本阵】当把敌人的部队消灭得差不多了之后就可以向敌人本阵进军了。敌人本阵前一般都有一道门，要攻破这道门后才能进入。工作队等兵种有着攻门的特技，用他们可以很快攻破城门。但本阵中一般都囤积有大量的敌人，敌人的主将也一般都是些知名将领，有着很强力的特技。所以不要贸然冲进去，如果附近有“强弩、大炮”等设施就再好不过了。立刻占领这些设施后向敌军本阵展开攻击，当敌人的实力被销弱到一定程度后再攻入本阵是最稳妥的办法。但如果没有远距离攻击武器的话就要慎重行事，千万不要让自己的主将随便冲入本阵，如果在乱军之中阵亡就太不划算了。应该派和敌军兵种相克的武将集体冲进去围攻敌主帅，并且看好时机后发动主角武将的特殊强力特技，应该就可轻松获胜。



全新的乐趣，严谨的系统

一开始玩我就喜欢上这款游戏了。正如世嘉的宣传语中所说的那样，这款游戏确实可称得上是“即时的战略游戏”。在这个游戏中终于做到了一般战棋式战略游戏所一直无法完成的要求：同时指挥多支部队协同作战。虽然现在很多的电脑即时策略游戏中也可以做到这一点，但如果玩家的微操作不是特别熟练的话还是很难完成自己心中所预期的战略目标的，而且有时还会急得手忙脚乱（像我这样不善于电脑即时策略游戏的人就会这样）。

而世嘉的这款《天下人》所采用的半即时的作战方式很有特点，在游戏中点中一支部队后在下达指令之前游戏是处于暂停状态的，在这段时间里玩家就可以非常从容地制定战略战术。而且游戏的操作也很简便，很容易就可以调动若干支部队完成“迂回包抄”、“诱敌深入”等各种各样集体配合的 战术。同时操作好几支部队和敌人的 多支部 队同时交手确实是一件 很过瘾的事情，

在《天 下人》 中我体验到了与以往的战略游戏所完全不同的乐趣。可以说本游戏既有战略游戏充满战略性的特点又有即时策略游戏紧张刺激的特点。

其实在这款《天下人》之中也借鉴了很多其他游戏的优点和经验。游





戏半即时的作战方式就很像我很久以前在电脑上玩的一款叫《武田信玄》的游戏,另外也和最近光荣发售的《信长野望 革新》、《决战3》的战斗系统有些相似。但世嘉并没有照搬这些系统,而是融入了很多自己的想法，做了很大的改进从而形成了《天下人》中一套独特而又严谨的战斗系统。在世嘉所做的新设定中有很多还是非常有新意的,比如可以随时更换部队的阵 型 ,不同的阵型有着不同的效果;不 同兵种也有着不同的特技，士兵在作战后可得到经验值并且转职；还有主角武将的特殊技能等等。这些设定都增加了游戏的战略性，但同时也并没有破坏游戏的平衡性。游戏中还有很多值得称道的地方，首先就是操作非常简便，各项操作用简单的几个键就可轻松完成，玩家可以把精力完全投入到制定战略战术中去不用为蹩脚的操作分心。画面的视角也处理得很好，可以随时调整为自己喜欢的任何角度，还可以拉近视角观看激烈的战斗。

当然在这个游戏中也有一些不足的地方。例如骑兵的特点就体现得不是很明显，骑兵在战场上主要的特点应该就是冲击力，可以在敌阵中左突右杀起到冲散敌军阵列的作用。但在本作中骑兵只是单纯的移动速度快，接近敌人后也只是跑过去做肉搏战，即使是用特技“突击”也见不到骑兵突入到敌阵里的场面。这不得不说是个遗憾。另外除了主角武将以外其他的武将都没有属于自己的的特技，这 就无法突显出其他不是 主 角的名将们的特点了。但 瑕不掩瑜，玩过《天下人 》后我感到世嘉在这款 游戏中确实是下了一番功夫的，而且这款游戏也很有意思，非常值得一玩。

丰富的兵种

本作的另一大特点就是有很多不同的兵种。每个兵种都有自己独特的特点，作战时必须灵活运用不同兵种的特技和阵型，并让他们协同作战才能取得合战的胜利。并且每次合战结束后武将所带的士兵还会根据表现获得一定的经验值从而提升等级，等级提高到一定程度后还可以转职为上等职业，并且转职还是有分支的。如此一来随着武将等级的上升所带的兵种也将会越来越多越来越强。下面就介绍几个比较重要的兵种。



骑马队■战斗中的重要兵种，移动速度很快，拥有的特技“突击”可以对步兵和忍兵造成很大伤害。但在一些特殊地形则完全无法发挥实力，积累一定经验之后可转职为强化速度和攻击的“速骑队”和攻守兼备的“重骑马队”。



足轻■也就是步兵，战场上最基本的兵种。可使用克制枪兵的特技“突击”，以及各种各样攻守平衡的阵型。可以在战场上的任何地方发挥作用。虽然攻击力不高但可以依靠数量上的优势来取得胜势。



枪队■基本实力和步兵不相上下，但是拥有可以克制骑兵的特殊技能“枪突”。而且在任何地形条件下都能发挥稳定的战斗力。还可以组成枪队所特有的阵型“车剑之阵”。



工作队■也就是工兵，主要从事于战场上的辅助工作。可以用来建设、破坏桥梁；发射大炮等等。还拥有可发现敌人伏兵等的特殊技能。可以说是战场上不可或缺的兵种。但是工作队的作战能力很差，要注意对他们的保护。



弓队■可以远距离攻击的兵种，拥有很多实用的特技。作为后方支援部队将发挥很大的作用。但是如果受到敌人正面进攻则会很快陷入混乱，所以最好把弓队放在阵中由其他兵种协同保护。



铁炮队■远距离攻击的王者，无论是攻击力还是攻击距离都有着压倒性的优势。但如果遇到雨天则作战效果会大打折扣，而且也比较受地形限制，遇到悬崖等障碍物时很可能就无法对敌人进行攻击。



乱波队■拥有步兵的作战能力和工兵的作战技能，可以说是很好用的兵种。乱波队的能力非常平均，积累了一定的经验之后可以成长为忍系的强力兵种和使用剑等武器的特殊兵种。





战国真无双

——战国游戏的八大天尊

【信长战记】

PS2/战略/GLOBAL A/2004年6月3日

本作介绍了战国第六天大魔王织田信长的光辉一生,玩家可以通过自己的努力改变本能寺之变，让信长统一天下。本部作品并不是出自战略游戏名家之手，厂商的名气也并不算大，但是本作的战略性极强，可以满足战略迷的要求，更让玩家了解到小厂商只要精心制作一样会出精品这一定理。玩家要在游戏的对话中选择正确的选项，才能使信长躲过本能寺之劫，比如说在波多野兄弟投降之后一定不能按照史实将其杀害。虽然本作不能算是忠于历史，但是却可以让喜欢信长的玩家为信长圆梦。而且如果玩家真的想完全按照历史进行游戏，也可以按照信长的真正做法选择回答，这样便可以直观的感受信长的一生。游戏中的战斗都与历史上的著名战役吻合，进行桶狭间决战等战役更需要玩家熟悉历史才能做出正确的判断，稍有不慎则会导致全军覆没。本作采取即时战斗的作战方式，玩家只需要指明移动地点、攻击目标，各个部队会自动出战迎敌。与敌部队遭遇后，会进入战斗画



↑信长的父亲织田信秀沉浸在信长出世的喜悦中，恐怕他当时想不到日后的信长会成为流传千古的名人。

面，玩家必须在战前配置好各部队的兵种及兵力，将小部队分成三列，按照各列的兵种和排列可以组成阵型，每种阵型又可以提升部队的战斗能力。在战斗中队伍的三列各自对应不同的兵种，善于近战的骑兵队如果放在后排则完全不能发挥自己的威力；擅长远程攻击的弓箭和铁炮部队如果放在了队伍的最前线，则只能毫无还手之力地被敌人屠戮；而枪兵则因为自己的兵器优势，在第二排时也能发挥自己的威力。在战场上武将们还可以根据兵种使用特技，合理利用这些特技可以更为轻松的解决敌人。通关一次以后，玩家可以选择那些跳过那些已经打过的战役，直接进行新战役这一设定则更是贴心，说明厂商非常重视玩家的感受，认真对待玩家长时间游戏对重复所产生的烦躁。除了各兵种的配合外，在战场上玩家还可以招募到历史上的一些名将，连斋藤道三都能招到麾下。兵种、阵型、武将特技和精彩的历史故事，再加上玩家根据战斗变化而随时下达的命令，构成了这部信长传记。另外本作也曾经登陆掌机GBA，虽然画面的效果可能不如家用机，但是游戏性却一点不差，而且玩家还可以随时随地的打上几场小仗，随时进入战国的世界帮助信长统一天下。

【太阁立志传】

PS2/战略角色扮演/KOEI/2004年8月26日
（太阁立志传5）

本作出自历史战略游戏名家光荣之手，将历史事件与游戏完美结合，玩家可以切实地融入游戏中，扮演木下藤吉郎，并最终让他成为君临天下的丰臣秀吉，亲身感受一下小人物成名的艰辛。本系列已经出了五代，每一代都在不断的进化，而各代作品却自始至终贯穿着系列的精髓,那就是成长,可以通过玩家的努力让每一个普通人都成为天下第一,也许这也正是该系列作品经久不衰的原因之一。在日本战国时代有三名人物最为著名，雄才伟略的织田信长、忍辱负重的德川家康和聪明机智的丰臣秀吉，而丰臣秀吉则是出身农民，完全是从一介无名百姓依靠自己的努力奋斗最终统一了日本。再加上战国时代的无数个性人物与传奇故事，用来制作这类游戏则是最适合不过。在五代中，玩家可以扮演战国中的每一名人物，理想也可以不再是统一天下，可以去当一名剑客或是一名忍者、一名商人，甚至还可以去做纵横四海的海盗，选择的每种职业的主人公都有自己相应的故事。玩家还可以输入自己的姓名，选择与自己吻合的眼、嘴、鼻、眉构成自己的头像，投入到充满传奇色彩的战国时代。本系列的另一大特点则是卡片和友好度，以五代为例玩家在游戏的开始并不能选择全部的人物，而是要在游戏中得到他的人物卡片，重新游戏后才能使用。得到他的卡片就要不断提高与他之间的友好度，送



礼物和一起喝茶都能使之上升。而一些著名人物的卡片则需要一些特殊的手段方可得到，比如说织田信长和真田幸村。由于战国中的人物实在是太多了，让玩家喜爱的人物也太多了，因此这款游戏可以让人百玩不厌，每个职业都有自己的亮点和特色更让玩家欲罢不能。严格说来本系列的作品并不是简单的战略游戏，而是综合了文化、医学等众多要素在内的历史性极强的作品。

【信长野望】

PS2/战略/KOEI/2006年2月2日（革新）

光荣的另一招牌系列，在日本更受到广大玩家的热爱，而我国的大部分玩家通常会更喜欢自己的历史，因此多数玩家还是喜欢玩三国系列的游戏，然而信长系列的游戏性和制作品质却一直在三国系列之上。天下大乱的战国时代出现了无数英雄豪杰，而信长却正是其中的佼佼者，因此在游戏业界经常会出现以信长和源平战争时代的源义经为主人公的作品，源义经全部是以大英雄大勇士的方式出场，而信长却被分成两个极端，要么是伟大到了极点要么则是邪恶到了极点，也许是因为信长的行事比较怪异导致了后世产生这两种完全不同的表现，使得信长判若两人。而本系列的作品则是将信长的一生真实再现，相当尊重史实，信长做的善事和恶事都没有夸张表现。本系列从发售至今已经发售了十二部作品，绝对是历史游戏中的长青树。同时喜欢三国和信



长两个系列的玩家可以发现，信长系列中无论是人物个数还是城市个数都远超三国志系列，这也许是出于光荣对本国历史的热爱吧。在三国系列中武将强已经成为了惯例，君主中只有曹操和孙坚、孙策能说得上是强，刘备与手下的五虎上将相比较简直就是无用的废柴；而信长系列却完全相反，织田信长、武田信玄、上杉谦信、德川家康等个个都是全才，罕有比这些君主们优秀的武将出场，造成人设如此巨大差异的原因恐怕是三国时期中国的君主大多是世袭，而战国时期日本的大名大多是以下克上，或者是本来的领地小的可怜，这些人才都是凭自己的实力才能身居高位！虽然本系列是战略游戏，但是在其中穿插了大量历史故事，年代一到满足条件便会自动引发，喜欢战国历史的玩家可以以此为自己的游戏目标。在信长野望革新中，玩家可以自行选择武将阵亡的几率，史实发生的情况和人物的寿命等等，这样可以让那些英年早逝的英雄豪杰们能够继续活跃在游戏中，使玩家能够享受到只属于自己的战国时代。此外在信长系列的作品中，玩家只能选择一个君主使用，不能多选择几个君主互相劝降来迅速提高自己的势力。

【决战】

PS2/战略/KOEI/2004年12月23日（决战三）

决战系列已经出品了三部作品，第一作现在恐怕很难买到，讲述的是战国后期石田三成与德川家康的战斗故事，第二作则是以三国为主题，第三作则返回到战国时代，讴歌织田信长的辉煌一生，按照这样的排列，决战系列的第四部作品该回归到三国了。本系列的战斗都采用即时战斗的作战方式，与其他战略游戏最大的区别则是在游戏中贯穿了大量的精美CG，把历史上的名将们演绎的活灵活现。信长系列中玩家也许可以按照史实



去发展自己的势力，但是却不能控制其他的势力能够按照历史发展，这样玩家很难参与那些历史上的著名战役。而决战系列却满足了玩家投身历史的需要，游戏中的多数战役都是按照历史的发展进行，己方和敌方出阵的武将基本与历史吻合，可以为玩家带来更多的投入感。在决战三中，还增加了大量的收集要素，玩家还可以按照自己的喜好为武将选择兵种。不过也许是由于玩无双系列的作品太多了，因此总觉得决战三加入的无双要素过多，一定程度上失去了决战系列的特色。本部作品还可以说是赞扬织田信长游戏的代表，游戏中的信长不但亲善随和，而且还与归蝶演绎了一场凄美的爱情故事，完全看不到信长的残忍暴戾的缺点，而与之对立的明智光秀也不是简单的坏不是简单的反面人物，也被赋予了生命和性格。个人认为本作的亮点不是战略性和游戏性，而是将虚拟故事与战国时代完美结合，甚至会让不了解战国历史的玩家会认为这些虚构的故事就是真正的史实。

【战国无双】

PS2/动作角色扮演/KOEI/2006年2月24日
（战国无双二）

三国无双成名已有多年，为玩家带了战场中杀阵那种快感，使厂商获得了巨大的利润，一时间市场上出现了大量的模仿作品。而战国无双则是继承了三国无双的优点，将玩家带到战国世界中，让玩家从古代日本战斗中得到乐趣。为了与三国无双系列明显区分，厂商确实是煞费苦心。游戏中的场景全部是典型的日式建筑，将古代日本的城池真实再现，让玩家一下便能立刻感觉出



自己是在战国时代。各种兵种也与日本战国完全一致，各类兵种特性也完全表现。铁炮这一改变时代的武器在游戏中并不是强悍无敌，不但发射时间过长，命中率低下，而且被玩家近身攻击时也是毫无反击之力，而这却与当时的日本的铁炮完全相同。在故事方面，本系列的作品也比三国无双系列毫不逊色，各个著名的战役都得到了完美再现，玩家可以在游戏中感受到当时战役的气势，再加上精美CG的穿插，使得这一系列的每部游戏都可以说是一部精彩的战国历史电影。虽然游戏中也有大量的虚构故事，甚至还有虚构的人物，但是却没有丝毫的牵强之感，就连让历史上不擅战斗的文官代表石田三成出阵拼杀，都让玩家觉得很自然，也许正是因为这些在游戏中改变历史创造历史的设定，给予玩家实践想象的空间，才使得这一系列游戏能够经久不衰。而在无双系列中的以一敌千，还会让玩家体会到高手的寂寞，多难度的设定则让不擅长动作的玩家也能得到同样的快乐。在战国无双系列中，武器的收集与三国无双系列同样重要，而其中很多武器却取自史实中的神兵利刃，细微之处都洋溢着强烈的代入感。因而本系列的作品可以说得上是模拟历史最强的游戏之一。

【战国BASARA】

PS2/动作角色扮演/CAPCOM/2005年7月21日

无双系列的成功着实让人眼热，大量类似的作品层出不穷，一时间市场上掀起了一阵无双的旋风，不过其中真正能成功的又有几个？本作虽说出自动作天尊之手，可是游戏却没能热销。不过本作可以算得上是战国搞笑最强游戏：真田幸村和武田信玄演绎出了一精彩的“师徒情”；以前战国游戏中的小角色前田利家也披挂上阵与老婆阿松一起都成了猛将；奥州霸者独眼龙伊达政宗竟然能同时使用六把刀；本多忠胜竟然成了人间兵器；最搞笑的史实上不近女色的上杉谦信竟然彻底成了女人。此外在本作中还增添了大量的虚构人物，游戏中人物都拥有各自的特技，随着级别的上升会逐渐觉醒出



新的特技，这与无双系列相比较可以说是一个巨大的飞跃，无双系列问世了多年，直到战国无双二才出现了主人公的固有技，可惜的是CAPCOM并没能在这一点上下足工夫，游戏中不同的人物竟然有相同的特技，招式也完全相同，这不得不让玩家怀疑厂家的制作态度。对于战场的描写与战国无双相比较明显不足，让玩家很难感受到规模宏大的战场气势，仅仅是在城池开门和关门做足了文章，无关紧要的城门也一丝不苟地制作了动画，不过在游戏中玩家谁会去关注这些呢。而使用不同主人公进行的战斗却基本相同，并没能穿插上大量的历史事件，在相同的战斗场景中使用招式相同的人物，时间一长难免会使玩家觉得很枯燥。本款作品也许更适合那些比较了解日本战国历史的玩家，因为这部分玩家可以从游戏中看出厂家的恶搞，可以享受到这些恶搞所带来的快乐之处，而不熟悉战国历史的玩家则千万不要认为游戏中的就是史实。

【战神】

PS2/动作角色扮演/元气/2005年11月24日

元气出品。在上市前炒作得沸沸扬扬，甚至可以说是上市前宣传工作做得最好的战国游戏，最大的亮点是65535杀阵，挑战PS2机能极限。不过玩家玩到以后恐怕多数人会很失望，游戏中的敌人都是怪物，玩家操纵虚构的人物在战国时代与怪物生死搏杀。虽然本款游戏也是战国题材，不过只是借用了战国人物和战国的著名战场，玩家会乱入到激烈的战斗中与怪物决战，而那些著名的大名的死因则与历史完全不同，全部是死于怪物之手。游戏的画面虽然号称是挑战PS2极限机能，但是出场的敌人数量玩家根本不可能数清，而且敌人也大多模糊不清，只能依稀的看出怪物的轮廓。因此本款作品可以说是一部典型的借战国，靠宣传获得利润的作品。



【鬼武者】

PS2/动作角色扮演/CAPCOM/2006年1月26日
（新鬼武者）

本系列的作品则属于双丰收的优秀作品，厂商开心玩家满意。在系列作品问世时，几乎全部动作游戏玩家都会拿出宝贵的时间进行游戏，场面堪比当年三国无双二代初上市。本系列作品的前几代则是典型的丑化织田信长，将信长设定成了最终BOSS，所做所为绝对令人发指，而游戏的主角则是明智光秀的侄子（女婿）明智左马介秀满和战国时代的著名剑客柳生十兵



卫，让人惊讶的是明智秀满本来在战国时代中只能算是一个小角色，并没有什么特别出众的地方，而且在光秀战败之后便切腹自尽，可能之所以让他成为主角也许只是因为他与明智光秀有亲缘关系吧，而且与历史也算比较吻合。而在厂商的精心打造下，在日本也很有人气著名影星金城武出演明智秀满，使得这名小人物一举成名，不了解战国历史的玩家甚至会误认为他在战国时代便威名远扬。柳生十兵卫则是日本著名剑客，为了保护百姓幸福生活挺身而出与幻魔战斗更是符合武士道精神，因此本系列的成功绝对离不开这正面主人公和反面大魔王织田信长的通力合作。新鬼武者的主角则不再是明智秀满，而换成了新人物结城秀康。结城秀康其实正是大名鼎鼎的德川家康的次子，由于继承了结城家，不能沿袭德川这一姓氏而且失去了继承将军的权力。不过由于他做人大度，并没有介意这些，而是全身心地辅佐弟弟德川秀忠治理国家，可惜的是由于疾病并没能安享晚年而是英年早逝，到现在人们也佩服他的大度。为了与主人公呼应，游戏中的反面角色也变成丰臣秀吉，隐隐暗示了丰臣家与德川家之争……





→和队员一起开火时的效果惊人。

极度强悍的图像效果和声音表现

如果说《火爆狂飚》是一个优秀的游戏，那么《黑煞》则更好；如果说《火爆狂飚》是一个另类的游戏，那么《黑煞》在很多方面可以说显得极端。首先《黑煞》的游戏画面极端地优秀，优秀到让人不敢相信它是这代主机游戏的程度。Criterion工作室宣称使用了最新版的RenderWare开发这款游戏，目标是在PS2和XBOX上创造出凌驾于目前所有游戏，甚至足以媲美次世代游戏的画面。所以我们在《黑煞》中可以看到，无论是天上飘着的淡淡云彩，还是建筑物缝隙中投射过来的光线，或是空中飘动着的尘土气流，都表现得异常写实，这些战斗气氛的渲染细节在别的游戏中是罕见的，绝对会使喜爱战争气氛的玩家陶醉其中。

除了光线和空气感的出色刻画，游戏场景中的各种建筑物或物品描绘得也极其细致，画面追求的是真实效果。游戏每关的场景都很大，完全可以和《光环》媲美。游戏场景的可见度很高，就是说在游戏中如果角色处于开阔的位置，玩家可以清晰地看到很远的地方，这是难能可贵的优点。因为大多数FPS游戏虽然近景描绘得很精细，可远景就模糊了，或者只能很精致的表现小场景画面。在画面优秀的情况下，《黑煞》的桢数很高，目测大约是每秒25桢左右（这个数值为个人目测，仅供参考），游戏画面出色的同时保持了极其稳定的桢数，即便是在最复杂的场景中和众多敌人周旋也不会出现掉桢现象，这点就连XBOX上的《光环2》、《半条命2》都是不能做到的。所以毫不夸张地说，黑煞是目前PS2游戏中画面最好的FPS游戏，即便在XBOX上几乎也无人能出其右。

《黑煞》的音乐和音效方面也毫不马虎，音乐由擅长战争题材的作曲家Michael Giacchino负责制作，他曾制作过《荣誉勋章》、《使命召唤》、《雇佣兵》等多部战争题材游戏的音乐，在本作中他再次大显身手。所以我们听到了气势磅礴的开场音乐，战斗时热血沸腾的音乐节奏则把气氛烘托地恰到好处。游戏音乐制作出色，并且充分使用PS2和XBOX的音频机能，实现了极其逼真的环境音效。首先，不同枪械射出的子弹音效是不同的，而且相同武器在不同环境中的效果也有所不同，比如在街道巷战时子弹的声音沉闷，在森林中的枪声则呈现出此起彼伏的短暂回声效果，子弹打在远近不同的地方的音效和音量也有所不同等等，游戏似乎要把每颗子弹从出枪膛到射击到目标的过程用声音表现出来。声音表现已经到了极限。

有趣的是在音乐已经很棒的条件下，游戏在OPTION中还设定了自设音乐选项（XBOX版），让玩家可以自己选择喜爱的音乐当背景音乐进行游戏。这个设定在众多FPS中是非常罕见的，因为游戏主题的原因，大多数游戏厂商是不愿意让玩家在FPS游戏中使用自己的音乐的，因为他们希望自己的FPS游戏用本身的音乐更好地保持风格。《黑煞》却可以自定音乐又不失原有风格，这是为什么呢？

枪是男人最好的朋友

游戏优秀的场景体现了Criterion超凡的技术实力。另一方面，作为一款FPS游戏，《黑煞》的枪械设计也达到了目前所有平台FPS游戏的顶峰。《黑煞》中的枪械数量将近20种，每种武器都完全按照真实枪械制作。无论是枪身设计、上弹动作还是射弹声音都非常真实。我们从游戏结束后的游戏制作名单中可以看到"某某枪械储备所"字样（不好意思，具体名称记不请了），这就不难理解为什么游戏中的枪械设计如此出色了。枪

《黑煞》是一款号称制作了4年之久的游戏，开发商是EA旗下的Criterion工作室。Criterion最著名的产品是RenderWare——一款3D游戏开发软件，大家应该在很多游戏出现的Logo中见过RenderWare字样吧。这个软件的特点是便捷的跨平台游戏开发，开发效率还极高，所以利用它制作的游戏数不胜数。除了这款软件之外，Criterion还制作过数款游戏，囊括家用机平台和PC，当然这些游戏中最著名的是《火爆狂飚》（Burnout）系列，这个家用机上的赛车游戏相当优秀。游戏画面火爆、车速惊人、车辆破碎效果异常震撼。游戏规则结合了加速（各种增加能量的方式）、"碰碰车"玩法、"街头撞车"玩法、道具系统、隐藏模式等大量要素，并且随着新作的推出一直不断完善系统。游戏优异的画面和独特有趣的玩法使这个系列在玩家中大受推崇。在家用机平台上《火爆狂飚》的画面素质处于顶峰，游戏效果实在惊人，并且从一代开始画面就已经非常优秀，几乎完全发挥了PS2的硬件机能。另外，出于某些因素，《火爆狂飚》开始只推出了PS2版，XBOX版是后来移植的，在机能较差的平台上推出的这款游戏足以让玩家见识Criterion的实力。直到2004年Criterion被EA收购后，《火爆狂飚》系列的3代XBOX版才得以和PS2版同步推出。《黑煞》这个游戏开发时间确实很长，在Criterion进入EA之前就已经开发了，当时这个游戏的开发代号还记得吗？就是"Black"！所以Criterion依靠RendrWare和《火爆狂飚》、《黑煞》的优秀品质吸引了EA的注意。 □文/龙马

黑客煞星，年度最强FPS彻底验证

械在游戏画面中占的比例很大，几乎占了屏幕的四分之一位置，这样就更加有魄力。配合出色的枪械造型，上弹时屏幕上会出现超酷的上弹动画，并且这时模仿真实情况把眼睛的焦点放在双手和武器上，前方事物变得模糊，给玩家强烈的代入感。每颗弹壳出膛时的画面都很大，效果夸张，让玩家可以看清每一颗弹壳，产生强烈爽快感。不同武器的手感也有很大区别，可以看出游戏武器方面制作得很仔细。纵观目前所有FPS游戏，能和《黑煞》中的枪械比真实的游戏有不少，比如《幽灵行动》、《彩虹六号》、《SWAT》、《战地2》、《CSS》；能和它比酷的大概只有《杀戮地带》、《雷神之锤4》、《止痛剂》；而武器能做到又酷又真实的，个人感觉目前除了《黑煞》就没别的了。

好莱坞式的故事演绎方式

这个游戏只有单机模式，没有多人模式或网络模式，这点非常遗憾。作为一个FPS游戏没有多人模式可以说丧失了很大的生命力，很难成气候。作为一个新游戏为什么会没有多人模式呢？后面再说。单人模式采用了真人CG动画过场方式，游戏总共8关，每关结束后都有一段CG动画。故事情节采用倒叙方式讲述了前4天发生的事，游戏开始在一个审讯房间，游戏的主角正接受一个类似政府官员的老家伙审问，他希望主角和他合作，如果不合作就要在监狱待一辈子，在吐出的烟雾中主角回忆了4天前发生的事。然后就进入游戏的第一关，通关后再进入CG动画。就这样主角在审讯室中讲述了整个故事，主角作为Black Ops小队的一员潜入东欧作战，目标是干掉恐怖组织"Seventh Wave"，最后干掉其头目Lennox，当然这其间发生了其他的事。

真人CG的过场显得很单薄，虽然采用倒叙方式，但是也没什么新意。在游戏中也没有什么情节，所以游戏单人故事很像一个好莱坞二流电影。

游戏共有4个难度，难度不同关卡中有些差别，比如Hard难度关卡中就没有普通难度中的加血包。每个难度对应一个游戏完成度，只有所有难度都打通一遍才能得到100%完成。整个游戏虽然只有8个场地，但是每个场地中都有数个任务，主线任务是杀敌后到达某地点。分支任务有找到红色文件、找到隐藏武器、破坏笔记本电脑等等。而游戏最高难度Black Ops中的破坏物体分支任务是前几个难度没有的。不同难度通关后会得到相应的奖励，游戏用这些要素增加重复玩的乐趣。而玩家多次进行游戏对背景音乐会或多或少产生厌倦，所以XBOX版允许玩家设定音乐不得不说是个明智的做法。

破坏所有挡路的敌人和建筑物

简单的故事情节可以使人们专著游戏本身，前面说了这个游戏的画面和枪械设计都非常好，其实真正出人意料的是这个游戏的子弹打击效果。不夸张的说，子弹射出枪膛后，打到环境中的任意位置，这些位置都会做出反馈，这在其他游戏中是绝对没有的。比如，在游戏中你手持非常流行的AK47向一面墙壁射出枪内的30发子弹，这个过程中子弹打到的每个位置会随着子弹崩落，灰尘会弥漫在你的周围。当抖动停止，你拿着发热的AK47走过去，会非常清晰地看到墙上留下的深深弹孔。而使用RPG火箭筒向这面墙攻击时就要小心了，发射距离一定要远，千万不要被飞溅的石块打到，爆炸完成后这堵墙就不见啦！

游戏中的建筑物都可以使用相应的武器破坏，比如电线杆上的路标可以用任意枪械打碎，要想打碎很粗的石柱用小枪就费劲了，而用火箭筒就方便得多。建筑物中的其他物品也可以破坏，比如车辆、油桶，物体的破坏会和游戏直接产生互动，比如攻击路边的汽车使其爆炸，可以炸死躲避在其后的敌人。所以在游戏中玩家的目标不再只是敌人本身和他们的头部，而是身边的环境。假如建筑物下方出口出现了一批敌人，



←环境会对每一发子弹作出反馈。



←用武器把敌人和建筑物统统摧毁



←用最强火力封锁敌人出现的位置

不必和他们正面交锋，躲在暗处攻击敌人上方的建筑物就可以了，因为打落的大石块会砸死他们。10层大楼中潜伏了大批敌人和狙击枪手，这时远距离探头射击敌人非常危险，可以看准时机射爆窗外挂着的空调引发爆炸炸死他们。破坏场景是游戏所提倡的，而用手中的枪械直接攻击敌人就更加地爽快，而且不用吝惜子弹，因为敌人身上有数不尽的弹药为我们准备着。这就和目前大多数真实类FPS游戏不同，在《黑煞》中要尽量射击，这个游戏不提倡躲避。反其道而行的作风和《火爆狂飚》多像啊！在《火爆狂飚》中不提倡躲避车辆，而是要和车辆擦肩而过提升加速能力；和对手飚车过程不进行躲避，而是要撞向对手车辆；在《火爆狂飚4》中把路上的车辆撞向对手车辆的手法，和《黑煞》利用环境的攻击方式也如出一辙。

场景破坏是这个游戏的亮点，充满了新意。使这个游戏不同于典型FPS游戏，也使得游戏不太适合双人合作模式。很难想象在一个四处可以破坏的世界，双人游戏要怎么进行配合。由于场地破碎要素，导致掩体变得不实用，双人配合时要时刻注意不破坏对方的掩体，而双人分头前进的途中，由于场地破坏也会使配合混乱，使得游戏无趣。所以这个游戏没有双人模式虽然是个缺点，但可以理解。

游戏设计上引发的争议

有趣的是游戏刚刚发售不久，全球范围的玩家就在网络上展开了各种争论，争议集中在下面几种情况。

第一种，爽快感VS真实性。游戏的爽快感得到大家的认可，画面写实、射击爽快、爆炸效果火爆，但为了突出火爆爽快效果，游戏牺牲了枪械方面的真实性。虽然游戏中的枪械来自现实原物，但是游戏中的表现和现实不符。为了让玩家体验疯狂射击快感，攻击每个敌人要花费很多弹药，就好像每个敌人都穿了几十件防弹衣。你也许会说为什么不爆头啊？对，手枪很好使，爆头可以方便快速干掉敌人。但是问题来了，如果使用AK47单发瞄准敌人的头部攻击，结果就是一枪、两枪、三枪……N枪，连射武器的单发威力变得跟弹弓子差不多了。为了突出爽快，《黑煞》中的枪械之间几乎没有平衡性可言，所以在《黑煞》中AK47是连射使用的武器，单发就毫无效果可言。而欠缺平衡性也注定了这个游戏不适合多人游戏，当然游戏没有跳跃也是一处硬伤。在枪械方面很多玩家觉得《黑煞》和PC上的FPS游戏《FEAR》比较像，不是没有道理的。

第二种，自由度VS单线流程。关卡设计上存在的争议，一方面虽然这个游戏有些关卡中可以通过破坏建筑物找到新的道路，但是这种情况不多。好在很多关卡有多条前进的道路，比如有些关卡中出现的洞穴道路，可以通过这里更快捷的来到目标处。游戏场景其实已经够复杂了，并且设计了多条前进道路保证了游戏自由度，但是整个过程给人的感觉还是非常单线的，这是怎么造成的呢？一是游戏中角色不能跳跃，并且移动速度缓慢。除了少数可以破坏通过的地方，游戏整个流程基本都是沿路前进，而且采用了类似《荣誉勋章》系列的找敌人前进方式。在前进过程中哪怕半尺的东西挡路也不能跳过去（没有跳跃啊），严重缺乏探索感，而走路速度缓慢更让人没有探索欲望。二是在游戏中角色不能从场地边缘跳下，绝大多数情况角色不能沿边缘跳落到下方，虽然避免了摔死，也给人更加死板的感觉。游戏场景虽然很大，但是由于前进方式非常直线，缺乏探索，造成整个游戏的流程比较短。虽然游戏设计了完成度、支线任务和隐藏武器要素，试图延长玩家进行游戏的时间，但是直线流程能不能吸引玩家一遍遍进行游戏呢？真不好说。

第三种，纯射击VS综合元素。这个游戏的通关过程就是射击，从头到尾不停地射击，通关过程极其爽快，画面极其火爆。一方面，游戏中众多的枪械使玩家尽情享受射击乐趣，满足了枪械爱好者，难怪有些人称这个游戏为"Gun Porn"，不是没有道理的。另一方面，游戏中除了枪就是枪，很难想象一个擅长制作RAC游戏的厂商居然不在游戏中增加驾驶乘物要素，场地中大量车辆的作用就是用来爆炸，然后像《火爆狂飚》中的车辆一样破碎。纯射击游戏缺乏变化，玩法显得比较单调，虽然有些关卡会有同伴跟随，但是他们的作用仅仅让游戏更热闹，没有任何情节，玩家也不能对其进行控制。虽然厂商试图在不同关卡制造不同的射击感觉，但是游戏本质没有大的变化。所以在这个游戏玩法多样的时代，情节单薄的纯射击游戏能不能让玩家从头到尾一直保持乐趣了？这也不好说。

另外，这个游戏中同伴和敌人的AI都比较差。同伴帮不了玩家什么忙，并且他们永远不会死。敌人不怎么攻击同伴，敌人的火力几乎都集中在主角身上。敌人会躲避攻击，但是仅仅是瞎跑。有些敌人会召集伙伴，但是敌人出现的位置有时莫名其妙。还有些不合理的地方，比如手持霰弹枪的敌人被攻击会倒下一次，起身时会出于无敌状态……

《黑煞》做到了华丽的视听效果和爽快的射击感，淋漓尽致地表现了战争的暴力美学。但正由于这些设计目标，不可避免地使这款游戏和目前绝大多数FPS游戏有很多不同之处，所以上面争议中有些问题并不能说明游戏的素质不好，只能说是游戏的独特之处。但游戏确实有需要改进的地方，比如子弹打在人身上怎么不流血，而是泛起《火爆狂飚》中撞车出现的火星子呢？（此为欧版，所幸后发行的美版改为黑血。）

从《黑煞》这款体现射击快感的游戏开始，火爆爽快的游戏必将受到越来越多的重视，而下一页将会带领大家回顾曾经的火爆主视角射击游戏。

警惕！我们站在了战场最前线

这八个FPS游戏互不相同，但是它们有一个共同特点就是“爽”



红色派系2

每次谈论FPS游戏我都会想起《光环》，然后就会想到公认的可以和《光环》媲美的游戏－《红色派系》。

《红色派系》的制作厂商是Volition，这个公司最新作品是3D版本的《惩罚者》，可惜游戏的素质非常一般，所以它最有名的游戏还是《红色派系》。《红色派系》是一款科幻题材的FPS游戏，这点和《光环》一样。“红色派系”是游戏中一个自由战士团伙的名称，故事发生的时间是22世纪，邪恶独裁者统治了人类。而前作中的主角Parker已经消失了，因此在故事上二代和前作没有什么联系。二代中的主角是使用一个纳米技术增强的战士，名叫Alias，他可不是“红色派系”的一员，而是一个精锐警队的成员。这个警队的任务就是要镇压“红色派系”这类的自由组织，但是他却掉转了枪口，目标是消灭共同体的纷争和独裁者Sopot总统。

游戏情节科幻，里面的武器当然就成了各种威力强大的未来枪械。主角又是个强化人，抗击打能力很强，



所以可想而知这个游戏的场面有多火爆了吧。游戏设计了4种车辆可供玩家选择驾驶，驾驶车辆的设计和《光环》很像。

游戏中又安排了专门的驾车射击关卡，满足了玩家驾车射击要求。并且游戏中还有直升机和坦克等巨大武器可供玩家驾驶，充分体验杀戮的快感。虽然武器平衡性和驾车手感不如《光环》来得细致，但是这个游戏的最大亮点是强悍的火力和火爆的效果，而且比《光环》明显爽快的一点是游戏中的场景可以进行大规模破坏。

其实说这个游戏可以和《光环》媲美还有另外一个原因，那就是它是为PS2量身定做的FPS游戏。《红色派系》系列两作都是先发售的PS2版，很久之后才移植到PC和XBOX上。



命运战士2 双重螺旋

《命运战士》是由大名鼎鼎的Reven公司制作的一款现实题材的游戏。游戏的故事虚构，给人的感觉类似007电影，主角受雇于美国中情局前往世界各危险地区制服敌人使世界恢复和平，比如伊拉克石油提炼场、西伯利亚的生化武器厂等地。主角使用囊括世界各地的多种致命武器，像狙击枪、白磷手雷、微波脉搏枪等等。

《命运战士》一代最特殊的地方是使用了Quake2的改进引擎，并采用了一种叫作GHOST的技术。Quake2的引擎很优秀，被很多游戏使用。这个引擎保证了游戏的画面出色并能实现各种物理效果。而GHOST技术就是把游戏中的人物分成很多块，这样这个游戏的爽快感就出来了。你用霰弹枪对着前方不远的敌人轰一枪，要是正打到他拿枪的胳膊上就好看了，他的胳膊连着手上枪就一起掉在地上，然后就会看到他痛苦的乱跑。如果这枪打在头上呢？那效果就更惊人啦！

游戏的这个设计实在是残忍，所以这个游戏的ESRB定位是成人17岁以上。在此忠告各位玩家，即便您是17岁以上，并自认擅长接受残酷画面，也不要长时间进行这个游戏，尤其是二代。

《命运战士2》还是个007影片似的游戏，二代中的武器更多了，玩家可以更加痛快地干掉更多的敌人。二代的画面更加出色，人物变得更细致，看上去也就更残忍。游戏场景的细节刻画很不错，并且增加了各种天气效果。另外二代把一代残忍的GHOST引擎再次加强，使用不同武器打击敌人身体的不同



部位的效果更“真实”，厂商号称每个敌人的身体有30个以上的部位可以打出效果，比如手部、胳膊、腿、头、脸、耳朵、骨头……我已经说不下去了。这个游戏是2002年推出的，有PS2版和XBOX版，由于时间太久了是不是30个部位我记不清了，但我是不想再找出游戏确认了。



赏金猎人

《赏金猎人》是个科幻题材的游戏。这个游戏英文名称是Mace Griffin Bounty Hunter，意思是“赏金猎人Mace Griffin”。游戏主角就是Mace Griffin，他开始可不是什么赏金猎人，而是太空警属机构“The Rangers”的一名精英。一次执行任务时遭到恶人陷害，队员被杀，而Mace Griffin则因为失职被送进监狱关了10年。出来后Mace Griffin唯一的念头就是找到陷害他的人进行复仇，但是他一无所有。他需要钱、枪支、太空船等物品才能复仇，所以他做了赏金猎人。在进行了一系列赏金活动后，他越来越清楚这个游戏的规则，也渐渐找到了真凶。

这个游戏的故事非常有趣，第一次见到满地的虫子时，你会产生错觉，感觉仿佛来到了光环上；而游戏进行采用了一般FPS游戏和驾驶飞船空战射击的玩法，给人的感觉好像又来到了星球大战世界。

游戏中的武器比例很大，这点和《黑煞》比较相似，有趣的是每种武器都有多种攻击方式，按键直接使用不同的攻击方式，这点设计比《黑煞》



中按键切换子弹方式爽快得多。游戏的场景和人物细节刻画的都很不错，光影效果的表现也很棒，比如你在一个漆黑的房间使用机枪射击，发出的光会照亮你的四周。打击敌人的效果也很“真实”，尤其使用手雷炸碎敌人，血肉崩的满墙都是的场景更是让人“享受”杀戮快感。初期的空战有点简单，但是之后的空战会变得异常激励。并且从主视角到空战的转变自然，空战时的界面简单实用，不会让玩家难以适应。

另外，值得一提的是这个游戏敌人的AI很不错。比如他们发现玩家后会躲避起来，然后在暗处把手雷扔过来；或者使用狙击枪等强力武器对抗玩家。不过游戏中敌人的AI不是都很好，有时会显得很笨，很久才发现玩家，好在这种情况并不多。



雷神之锤4

《红色派系》和《命运战士》系列都太老了，并且两者都没有新作的消息。接下来让我们看一个新游戏——雷神之锤4，这个游戏的家用机平台是XBOX360。这个游戏同样是Reven公司开发制作，这是因为id Software目前把精力都放在了引擎的开发上，所以把看家大作《雷神之锤》四代的开发交给了Reven。

总的来说Reven的《雷神之锤4》开发得很成功，首先四代增加了单人模式，使得游戏的内容更加丰富，也就更适合推出家用机版本。《雷神之锤4》的视觉效果和物理引擎就不用多说了吧，游戏使用的是强化的《毁灭公爵 III》引擎，这个引擎绝对可称为目前最巅峰的图像技术。

单人模式的故事情节继续了《雷神之锤2》，游戏的主人公名叫Matthew Kane，《雷神之锤》二代Stroggos行星之战并没有完全消灭strogg，所以地球派遣太空舰队继续进攻strogg行星，希望永久解除整个宇宙受到的威胁。Kane就是众小队的一员，但是他乘坐的飞船被strogg的对空炮击中。当他醒来后发现自己正处在战场上，后面遇到幸存的队员重新组队。但是当游戏进行到大约20分钟时可怕的事情出现了，Kane的小队被strogg围困，Kane被抓住并经受改造。在即将植入神经控制系统的时候，一个突击队员出现将他救了，从此Kane的能力就强了。

《雷神之锤4》中的怪物造型非常有特色，画面光影效果一流，射击感爽快。游戏中包括众多科幻枪械，个人感觉最爽的莫过于钉枪、电枪、轨道枪（Railgun）。这个游戏比较明显的缺点是对战地图不是很好（主要是3代的地图太好了），但这个可以通过更



新解决。玩家所持武器和移动人物在对战时都不太容易看清（相比3代），但4代更容易修改，所以可以很方便的解决这些问题。

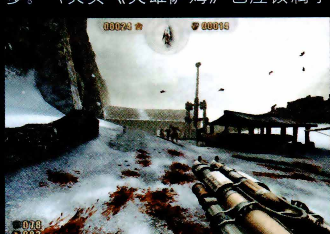


止痛剂 地狱之战

也许您是个很少接触PC游戏的家用机玩家，可能就不知道这个FPS游戏。但是当大家看到这期《电软》，再过几天就能在XBOX上玩到这个游戏了。这个游戏的PC版早在2004年4月就发售了，过了两年才移植到家用机平台上，时间确实长了点。

《止痛剂》的故事发生在地狱。游戏的主人公名为Daniel，一个雨天他和妻子去饭店庆祝生日，结果路上发生了车祸，两个人都挂了。他的妻子上了天堂，而他却进入了炼狱。他也不知道这是为什么，然后收到了上帝的信息，说只要干掉四个魔鬼撒旦的手下就可以上天堂了。

这样的故事情节很单薄，没什么吸引力。其实这个游戏可以完全不要故事情节，如果您玩过《英雄萨姆》就明白我的意思了。这个游戏和《英雄萨姆》一样就是射击和杀戮，所以很多玩家把它称为地狱版的《英雄萨姆》，当然画面效果可比《英雄萨姆》强得多。（其实《英雄萨姆》也应该属于



火爆射击游戏，但由于二代的素质实在是太差了，所以只能无视这个游戏了。）《止痛剂》设计这个故事的目的很明显就是给玩家一个杀恶魔的理由罢了。

除了爽快感之外，这个游戏还有不少独特之处。比如它独特的武器系统，每种武器都有多个发射子弹方式，这样一来虽然枪械数量不多，但是玩法不少。这个游戏还设计了一个狂暴系统，当玩家杀敌到一定数量后自动爆发，爆发后时间瞬间变慢（类似子弹时间），而这段时间内所有的敌人都是一击必杀。另外游戏还设计了收集系统，玩家必须收集到所有塔罗牌才能出现完美结局，不然就只能一直在地狱中苦战了。

XBOX版3月28日发行，和PC版间隔了两年，那么XBOX版有没有新要素呢？当然有了，首先XBOX版《止痛剂》有新的副标题—“地狱之战”，游戏就是把PC版的一代和一代的资料片“杀出地狱”进行了混合，并且增加了新的关卡，这样一来游戏就更加完美了。又增加了新敌人和新武器，使得杀戮更加痛快。



冷冬

《冷冬》于2005年5月11日发行，制作厂商是Swordfish公司。最初这款游戏是全机种游戏，不知道什么原因XBOX版半截取消了，所以成为PS2另一款独占游戏。

游戏的主人公名为Andrew Sterling，他是前MI6的一员，MI6就是英国秘密情报特务机关啦，看过007电影的都知道。而游戏中的Andrew和邦德类似，也是前往世界各地完成任务。游戏的过程情节采有CG动画播放方式，这在众多FPS游戏中是比较少见的。因为3D即时演算的效果已经足够好了，并且



为了降低成本绝大多数FPS游戏不再使用CG动画。故事情节不多介绍，原因是什么？您玩过游戏就知道。

虽然游戏中主角是在世界各地进行任务，但也是虚构的情节，游戏还是以火爆爽快为主。游戏画面处于中等平均水平，整体画面保持的很好。其实和PS2上的多数游戏相比已经不错了，这个游戏的引擎很好，各种物理效果很真实，尤其是灰尘飘动的效果和木头的爆炸效果。游戏中的枪械数量很多，有20种以上，所以使用枪械的变化很大，并且还有各种手雷和炸弹。这还没完，游戏还有一个独特的地方——收集，玩家可以搜索敌人身体上的东西和场地中的物品。这个游戏里的收集系统可不是摆设，通过不同物品的组合可以产生新的物品，比如组合出新的枪械、食物等。

在《冷冬》中使用枪械射击的感觉和画面效果虽然不如《黑煞》壮观，但是给人的感觉很真实。尤其是射击敌人的效果，在这点上《冷冬》很像《命运战士》，使用不同的枪械射击到敌人身体的不同部位，敌人会做出不同的反应，好在《冷冬》的画面效果没有《命运战士》那么“真实”，不过它的血腥程度可也不低。还有一点也体现了这个游戏引擎的出色，那就是环境中各种物品的使用方式。比如玩家来到正常摆放的桌子前，可以把这个桌子立起来作为掩体遮挡敌人的子弹；玩家来到木箱前，可以翻开箱盖进行搜索，也可以把木箱拿起当作盾牌护住前胸，还可以把它扔出去砸向敌人。

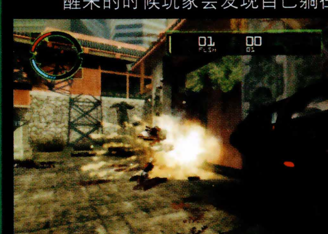


雪盲

《雪盲》这个游戏也是个科幻游戏，故事发生在2053年。游戏开始的情节是这样的：游戏的主人公Frost是一个刚参军的男人，Frost的父亲给他讲述了战争的故事，另外我们还知道Frost的兄弟在战斗中牺牲了。其实这些事都是Frost本人提起的，他还说他参军的目的是为了来到他兄弟曾经战斗过的地方，更好地感觉他兄弟的战斗之魂。

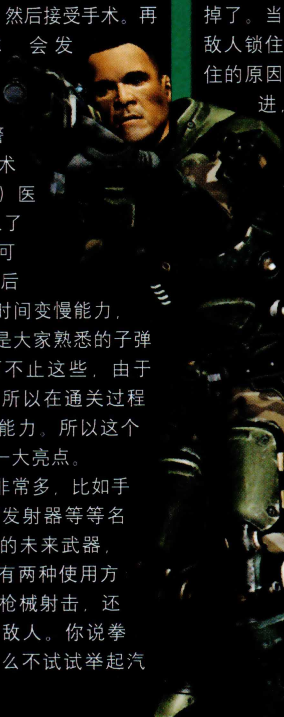
游戏一开始的战斗地点发生在中国某地，这点和《冷冬》相似，都是在中国。不同的地方是游戏中的战士非常科幻，战斗充满了未来气息，所以不会让人反感。双方的战斗非常激烈，子弹打在建筑上崩下的石块横飞，并扬起了沸腾的烟雾，画面效果很有《黑煞》的感觉。如果说这个游戏的效果最接近《黑煞》，不知道您会不会同意？就在战斗快要结束的时候，一个队员受伤倒在了场地中央，这时一颗导弹落了下来。Frost奋不顾身地飞身救战友，但是光束炸弹爆炸，眼前一片漆黑。（显然游戏开始交待的情节是给这里作铺垫）

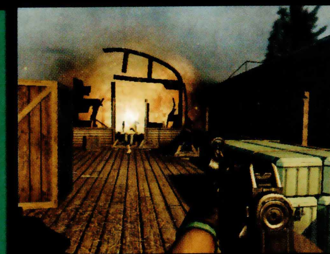
醒来的时候玩家会发现自己躺在



医院里的担架车上，然后接受手术。再次醒来的时候，你会发现自己被强化了身体很多部位，变成了未来版的机器警察。（这么牛的技术为什么不早用呢？）医生在Frost脑中植入了传感器，这样玩家可以透过建筑物看到后面的敌人。增加了时间变慢能力，不用解释了吧，就是大家熟悉的子弹时间啦！新能力可不止这些，由于Frost被科技强化，所以在通关过程中还会得到其他新能力，所以这个游戏的能力设计是一大亮点。

游戏中的枪械非常多，比如手枪、散弹枪、火箭发射器等等名称相同但造型夸张的未来武器，并且大多数武器都有两种使用方法。如果你厌倦了枪械射击，还可以使用拳头供给敌人。你说拳头的威力小？为什么不试试举起汽车砸向敌人？





时空分裂者3

《时空分裂者》这个系列一直不温不火，不像其他FPS游戏大作那么有名，但是在FPS类型游戏中也有自己的一席之地。这个游戏最大的特色是其单人模式，时空穿梭这个概念在游戏中体现的淋漓尽致，游戏的整个过程玩家会经历各个时代，会不停地穿梭于过去、现在和未来，结果是让你分不清“现在”应该是什么时代。

游戏中的主角名叫Cortez，光头戴眼镜的形象大家都说像大明星文·迪塞尔（Vin Diesel），穿梭时空的方式是利用一种神奇的时间水晶。这个游戏的时空观不同于《大话西游》，利



用月光宝盒反复穿梭时空的过程中不会见到自己；也不同于《回到未来》，你回到过去会看到过去的自己，而过去的自己也会看到你。这么说有点乱，我来举个游戏中的例子。追赶敌人的途中Cortez来到一扇紧锁的门前，由于没有钥匙不能进入，所以改走其他路线目标是找到钥匙。突然二楼出现一个长得和自己完全一样的家伙扔下来一把钥匙，并说“什么也别问，赶紧去开门”。你还没明白过来，他就走掉了。当你用钥匙开门进入后，门被敌人锁住，这里游戏给你解释了门锁住的原因，敌人的目的是封住你的前进，你会看到后赶来的自己，而你要来到二楼把钥匙给自己……

看晕了吧，时空错乱就是这个游戏最伟大的地方，所以在游戏后期会出现主角“Cortez”不停地穿梭时空，把自己“复制”了满满一屋子，“联手”对付敌人的盛况！《时空分裂者》这款游戏情节上充满了穿梭时空产生的幽默，当然武器也随着时间不同变化，一会是现代激光枪，一会是盒子枪。画面采用卡通风格，光影效果很棒。玩起来绝对爽快，但是和它独特有趣的时空观相比，其他要素就显得微不足道了。

游戏批评

记录游戏之魂

国内惟一着眼于游戏业

评论报导的专门志

「第一特辑・最终幻想进化论」

全息解剖「FF12」焦点疑问！完整回顾六年来系列发展

「第二特辑・各行其道的忍者之路」

「第三特辑・财宝的轨迹」

火枪英雄的幕后故事！日本最具传奇色彩的软件制作公司的成长故事！

「专题・2005年日本游戏出版报告」

「专题・复刻游戏时代」/「专题・FFXI三周年之路」

「焦点软件批评」

深渊传说、动物之森、王国之心2、塞伯拉斯的挽歌FF7、龙如、新鬼武者、星际游侠、合金装备3、口袋妖怪迷宫、生化危机4

「游戏伟人」太空侵略者之父

超值定价：12元

全国热卖中！

音乐CD附送

「FF管弦音乐会2005」





邮购请注明“游戏批评 春季版” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



圣斗士星矢
系列玩具究极特辑
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
TOYS
酷玩意
VOL.5
高达SEED
纸巾盒变身外套
定价：9.80元
2006年4月初即将上市
特别赠送
圣斗士星矢
超华美原创海报
邮购请注明“toys酷玩意5”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

【点评人:龙马】



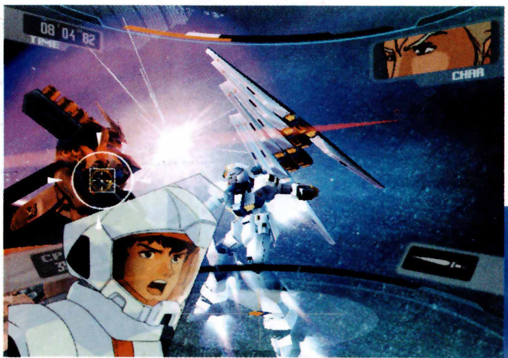


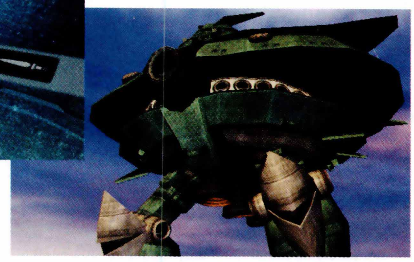
机动战士高达 CIIMAX U.C.

又是高达动作类的游戏，已经数不清这是近几年来BANDAI出的第几款同类型的游戏了。但本作还是有不少吸引人的地方：8部经典高达动画的集合，大批的知名机师和机体，以及新增加的养成模式等等。而且本作的战斗系统也有了一些改变，多少也算有了些新意，另外游戏的爽快感也比以前提升了不少。

PS2	游戏原名：机动战士高达CIIMAX U.C.				CERO 全年龄
	BANDAI	7140日元	2006.03.02		
动作	DVD-ROM	日版	1人	200KB	

八部高达经典动画齐聚一堂，经典的机体和熟悉的人物带领我们回顾战火纷飞的宇宙世纪。





↑游戏中有很多经过重新制作的原著中的经典场面

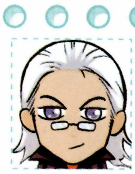
本来觉得本作又会是一个BANDAI的量产型作品，但是看过游戏的宣传后还是觉得很吸引人：“把和宇宙世纪相关的8部高达经典动画作品集中起来制作的游戏。”相信这8部作品随便拿出一个来可能都会吸引大批的Fans，更何况把这8部都集中起来，确实很让人期待。实际拿到游戏之后发现这8部作品并不是像《超级机械人大战》一样被集中到一起来一个“大杂烩”的剧情，而是每个作品都按照宇宙年代独立成章。而且更让人惊喜的是这8部作品中的人物还都保持着原作中的画风，让人一看就会想起自己当年所看的动画。BANDAI这样的做法相信一定能吸引不少忠实的高达迷吧。

游戏共分两个模式，分别是可以培养属于自己的机师的育成模式和使用动画中的著名角色进行原作故事的经典模式。开始游戏后发现本作的画面还是有一些进步的。首先机体做得更漂亮了，重新制作过的机体画面更能显示出机体的金属质感。运动过程中喷射器的喷火效果也做得很细致，在运动过程中根据运动方向的不同喷射方向也会略有变化。另外本作在操作上的改变也很大。首先就是关于武器的使用，这次的武器改为了蓄力攻击，十分新颖也很容易上手。而且会根据蓄力时间分为三级，每级蓄力所使用的武器也不一样。比如EZ8高达的一级蓄力就是光束枪连射，二级是EZ8的标志武器：“重型穿甲弹”，三级是火箭炮乱射。这种蓄力的设定很好地展现了各个机体不同的武器性能，不再像以前的历代作品中每个机体都是差不多的那几招没有什么区别。而且蓄力攻击也大大加强了战术的运用，玩家可以一边做别的动作一边蓄力，还可以根据具体的战况选择不同的武器。比如用EZ8的穿甲弹就可以隔着建筑物把对面的敌人干掉，完成“隔山打牛”的一击。用这种方法在建筑物比较多的战场消灭敌人后会涌现出一种无法形容的爽快感和成就感。还有这次的近身格斗攻击也有点不一样。按下“Δ”键后机体就会自动冲到附近的敌人跟前展开攻击，这就使格斗攻击变得更加容易。另外本机的耐久度、发动机使用状况和武器的蓄力情况都用很简单易懂的图标显示在屏幕的下部，非常便于玩家游戏。总之本作中的操作变得更加简便，新玩家可以很快上手，老玩家也能立刻融入其中。

在玩了一段时间后发现本作的总体感觉也和以前大不相同。最大特点就是“爽快”。虽然有些夸张，《机动战士高达CIIMAX U.C.》可称得上是“高达版的《真.三国无双》”。游戏中机体的动作非常灵活，弹药也很多而且补充得也很快。游戏中像扎古和吉姆这样的机体基本上都是打一、二枪就炸，而且敌人的机体数量非常多，还经常像《三国无双》里一样“扎堆”出现。所以一串光束枪连射打过去经常能击毁好几台敌机。再加上本作中武器也大幅强化，三级蓄力的武器攻击不仅威力大，持续时间也很长，活像《三国无双》里的无双攻击。发动之后往往看到对面一片敌机先后爆炸，真是爽快感十足！而且本作还加入了一个新的设定，就是每个机师都有自己的特殊能力，在战斗中使用这些特殊能力也可以把敌人打得完全没有还手之力。尤其是像阿姆罗、哈曼这样的机师的NT能力，简直强得有点过分，使用时的画面也是十分华丽。再有一点就是本作的场景也十分宏大，游戏过程中还可以看到“十字卫星激光炮”等巨型武器的发射场面。敌人的MA和巨型高达等机体所发出的光柱乱射攻击也是魄力满点。我个人就十分喜欢打地面战，在建筑物的后面躲避敌人BOSS的猛烈攻击，看着身边的建筑物被敌人巨大的光线成片地摧毁，然后看准时机再跑出来攻击敌人，真是紧张刺激又充满了魄力。不光是爽快感，在很多关里还都会和强力的王牌机师进行一对一的决斗。而且敌人的AI还相当高，稍有不慎就会被打败。这种和敌人王牌机师的强烈对抗也充满了激情，很容易让人投入到游戏中去。

最后还要说说此游戏中的收集要素。游戏中打倒敌人后就会随机获得卡片，卡片包括：机体、人物、音乐、过场动画、战斗场景甚至还有势力标志。这些所收集的卡片都可以在卡片收集模式中欣赏，而且旁边还有很详细的注释，完全可以称得上是高达系列的资料库。另外养成模式中的主角以及主角的下一代的能力很大程度上也是随机的。这些都在很大程度上增加了游戏的耐玩性，玩家必须反复游戏才能达到较高的完成度。从这款《机动战士高达CIIMAX U.C.》中可以明显看出BANDAI顺应现在玩家们的口味对游戏作了不小的改进。但终归只是改进，在这个游戏中也并没有什么太大的突破，由于是建立在以前作品的基础上，所以游戏也没有什么明显的不足。总之这款《机动战士高达CIIMAX U.C.》的品质还是很不错的，如果您喜欢高达，那么本作还是非常值得一玩的。

B



【点评人/雪飞】高达UC系列在PS2上面的最新作。本作机体和机师方面可以说是大集合，一部游戏可以体验不同年代的不同机体还是给人很超值的感觉。机师的养成模式无形中增加了作品的耐玩度，而原汁原味的故事模式可以把我们带到那一个一个经典的场面中。收集要素更加完善多样使得作品完全可以作为发烧友的资料库。此外对于系列作品大多数人都比较善于用远距离武器比如光枪和NT武器，而对近身肉搏则找不到感觉。本作中只要靠近敌人的话，一键就可以冲到敌人身边发动白刃战，也是很体贴新手玩家的设计。总之是靠游戏主题作为卖点的游戏，就不必太过挑剔。

B



【点评人/北斗】据说本作并非BANDAI独立开发，协助制作的好像是擅长动作和机器人游戏的FROMSOFTWARE。或许是因为这个，本作操作感可能是所有《高达》系列游戏中最爽快的一款。游戏集合了系列中的经典机体，画面的整体感觉非常不错，大型机体操纵起来非常灵活，弹药的补充也能很快完成，还加入了各种蓄力的超必杀，爽快的操纵感可谓十足。不过要想更顺利的进行游戏，必须认真对机师进行培养。因为这次的游戏难度还真使我对敌人的AI刮目相看。总之本作是高达系列中比较成功的一款，相信不论是高达FANS或是喜欢动作游戏的玩家，都能投入其中。

B



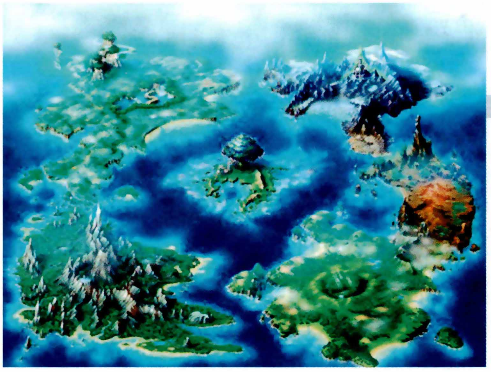
【点评人/猴子】《机动战士高达Climax UC》和以前的系列各作品比还是有不小的变化。游戏时的爽快度增加了不少，砍杂兵时基本上都是一刀一个，还没弄清楚怎么回事身边的扎古就全都爆炸了。但是与夏亚等王牌机师交战时的对抗还是很激烈的，很容易就能让人热血沸腾。另外本作中新增加了原创机师育成模式，使用由自己培养的王牌机师和动画中的著名角色战斗也是一件很有意思的事情。另外卡片收集系统也增加了游戏的耐玩性，经典模式中的剧情也很忠实于原作。本作的品质还是能够让高达fans们满意的。

B

在经典模式中只有完成一些人的剧情后才会出现新的人物和剧情，所以要想玩全人物可要有耐心呦。

【点评人:雪飞】



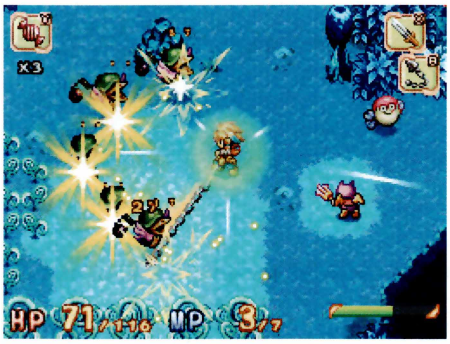


圣剑传说DS 玛娜之子

史氏的《圣剑传说》系列与《最终幻想》、《沙加神》并称为史氏的三大RPG名作。《圣剑》的处女作于1991年以“FF外传”的形式登场GB，接着在SFC上推出《圣剑》2和3。其中3代是本系列的巅峰。而1999的PS版《圣剑传说～玛娜传奇》却口碑欠佳。最近最新作《圣剑传说DS玛娜之子》登场NDS，笔者想说……但愿它只是《圣剑4》之前的一个小插曲。

NDS	游戏原名：圣剑传说DS・CHILDREN OF MANA				CERO 全年龄
	SQUARE-ENIX	5040日元	2006.03.02		
动作角色扮演	卡带	日版	1-4人	512M	

大名鼎鼎的圣剑系列最新作登陆NDS，本作最大的特色是利用NDS的无线通讯机能可实现最大4人组队共同冒险。



↑“铁鞭”是笔者比较喜欢使用的武器，大范围地攻击，对付迷宫中大量出现的敌人十分有效。

和以前的《圣剑》系列一样，这回的故事还是围绕着“玛娜之树”和“圣剑”。本作共有4名主人公开始新的命运。游戏的画面柔和，音乐优美。玩家熟悉的精灵魔法要素依旧保留，再加上丰富多彩的辉石强化组合系统，使玩家们能够创造出属于自己的主人公。除了游戏主线情节外，本作还设定了很多购买任务和村民提供任务的分支情节，完成任务可以得到道具或金钱作为报酬，也许能使游戏枯燥的练级也变得相对轻松起来。不过说到本作的最大特色应该算是使用NDS无线通信可实现4人联机的多人模式，大家可以一起配合着战斗、组队共闯迷宫、解谜、围攻巨大BOSS。鉴于全世界的无数NDS用户和大量的《圣剑》FANS，想来本作的销量应该不会太差。

游戏有4名可供选择的主人公，基本上是按照：平均型、魔法型、力量型、速度型来划分的。曾经担当过《圣剑传说～玛娜传奇》和《FFTA》人物设计的池田奈绪在本作中的人设算是比较成功，可以说是《圣剑》系列的延续，而且称得上是个性鲜明。玩家可以根据自己的喜好选择一名主人公进入圣剑的世界中展开冒险。本作《圣剑》的舞台是由5个地域组成的玛娜女神创造出的世界。主人公为了调查村中发生的异变，在这5个地域间展开圣剑之旅。由于是动作RPG游戏，自然少不了动作和武器要素。随着剧情的发展，主人公可以使用的武器多达4种：最初的剑、能攻击复数敌人的铁鞭、实现远距离攻击的弓箭和具有强劲攻击力的大锤。每种武器在招数的设计上都可谓匠心独具，并都赋予了可升级的必杀技。游戏中每得到一种新的武器，在紧接着的迷宫冒险中，就会安排大量新武器的实战机会。玩家在游戏中盘以前会渐渐熟悉每种武器的特点及操作，因为在后边的冒险中，往往经常需要切换武器，解谜或战斗来推动游戏剧情的发展。通过一番努力提升等级后，玩家也许会感觉武器会比刚入手时有飞跃性的变化。

《圣剑》系列的主线是拥有无穷力量的“玛娜之树”，也正是这种力量创造出了各种魔法精灵。所以带领精灵在战斗中施展魔法，可以说是《圣剑》系列不可缺少的要素。本作同样准备了属性各异的8只精灵。玩家每次出发前都可以挑选其中一只作为同伴一同冒险。战斗中在MP充足的情况下，可以随时呼唤精灵登场施展魔法。魔法的种类分为攻击和辅助两种，可以根据不同精灵的特点，重点针对一类魔法进行强化。战斗中如果与精灵配合得当，还可以借助精灵的力量产生特殊攻击效果，甚至能发出类似COMBO一样的连续技。由于每只精灵都是造型可爱、个性十足，以至于笔者在玩本游戏时，每次冒险之前都相当烦恼，总是有一种哪只精灵都舍之不得的感觉。因为在单人模式中，以寡敌众进入迷宫冒险，还真是寂寞远多过快乐啊！

其实本作的新系统或着说是比较吸引人的要素，就可说是“辉石”了。辉石系统是游戏中角色成长的关键。玩家可以在迷宫的宝箱中获得各种辉石，也可从村落中的辉石研究所购买。把辉石放入随身携带的“辉石版”中，可以提升主人公的基本能力和魔法效果。而且在辉石研究所，还可以进行辉石的合成。遵循合二为一的原则，经过各种尝试可以得到各种新的合成强化辉石。装入辉石版之后可以获得各种各样的特殊能力，甚至能强化武器、道具和精灵。基本的辉石分为7种颜色：红色的用以强化武器的基本攻击、防御和特殊技能。蓝色可以提升精灵们的能力和等级。黄色可用来强化道具。紫红色能够使各种武器的必杀技升级。至于剩下的橙色和绿色则会使主人公具备特殊能力。一旦获得辉石的颜色种类超过5个，可以到辉石研究所扩大辉石版的面积，以便玩家能够装备更多的辉石。如此这般的设定，在多人模式下，极可能引发一场玩家间激烈的“辉石争夺战”。

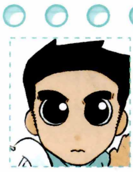
说了本作这么多的优点，还没玩过的玩家们可能正在跃跃欲试吧。且慢，请听已打通本作的笔者慢慢道来。首先，本游戏总体上是款LU（LIGHT USER）向的超简单游戏。所谓简单是指：就算是没玩过RPG游戏的玩家，只要肯花时间，谁都可以通关。游戏的进行基本上就是在村中对话，出现任务，前往迷宫冒险，完成任务回到村中继续对话，继续执行新任务.....最终看到ENDING。充分利用NDS的两个屏幕。上屏是游戏画面，下屏通常会提示游戏的下一个任务或下一件要做的事。战斗画面中，下屏是迷宫地图，敌人和宝物都可以从地图中看得一清二楚。本作的迷宫攻略方法也是异常简单，在每一层找到光之水滴和光源,按A举起光之水滴走到光源处，再按A就可以进入下一层。而且每过四层会自动进入菜单，可以存档，进行装备改变。本作甚至不会GAMEOVER，即使战斗失败，也会自动回到村里，随时可以再挑战。玩家可以通过反复挑战打穿的迷宫或接受顾妈妈冒险协会和村民的任务，来练习等级，还可得到报酬。最后再加上一大堆的强化装备和强力辉石，主人公在游戏后期几乎能变成无敌超人了。还有游戏的剧情，十分老套不说，很多分支任务全都莫名其妙，完全就是想变个法儿让主人公更无懈可击。说多了，说多了，希望喜欢本作的玩家们别在意，正所谓喜厌由人......（有这词吗？）

C



【点评人/小沛】经典的《圣剑传说》系列在掌机上的最新作。全新的“辉石”系统是游戏中角色成长的关键。辉石的合成在反复尝试后得到新的合成辉石。不但可以获得武器道具的强化效果，还可以得到特殊能力。作为A-RPG的最大要素：动作方面也下了大工夫。标准配置的剑通用性很高；对付大批敌人时实用的鞭，在特殊环境下做远距离攻击的弓以及攻击力最为强劲的大锤。游戏中对武器的上手练习很合理，让人理解这件武器的优势。不会出现因为不熟悉而只使用最初武器类型的情况。系列独特的流程也是非常的体贴，上手速度快很适合新手玩家。

B



【点评人/北斗】老实说，这次的NDS版"圣剑"颇有些让人失望。单从游戏画面的风格和出现武器的种类设定来看的话的确还是一款"圣剑"，但认真玩下去的话就会发现系列原有的感觉越来越少。游戏中的战斗场面基本上都是在迷宫一类的场景中，每前进一层都需要找到光之水滴，会让人隐约有一种正在玩"不可思议的迷宫"系列的错觉。作为一款RPG作品，这次的剧情并没有多出彩，而且都有极为明显的提示，连推动剧情的探索都可以完全省略掉了，少了不少乐趣；菜单切换时感觉延迟较为明显。作为一个由外包小组开发的"圣剑"，游戏本身虽然不错，却当不了"圣剑"的名号。

B



【点评人/龙马】这次的《圣剑传说玛娜之子》继承了圣剑系列一贯的美丽画面和可爱的人设，而且感觉这一作的人设更加出色，人物不仅可爱而且很有特点。借助NDS的机能游戏的画面也更加华丽，而且可以随时联机共同作战也使本作的乐趣大大增加。但本作并没有改进系列一直以来重系统轻手感的毛病。游戏中的辉石系统和村民委托任务等设定都非常有特点也很耐玩，但作为ARPG游戏本作的手感确实有点差，迷宫的设计也略显单调。但由于有着一看就能让人心旷神怡的人设和圣剑风格十足的游戏画面，我给《圣剑传说 玛娜之子》评了B。

B

虽然这回的圣剑可以说是面向“LU”玩家的，但利用NDS的联机多人游戏模式，玩起来还挺有意思。

【点评人:雪飞】





魔界战记DISGAEA2

号称史上最凶S-RPG的魔界战记**ディスガイア**系列续作，本作是否能继承前代作品的优点：风格清新，战斗爽快，人物形象鲜明可爱，系统丰富却又不过于繁琐等等这些优点呢？前代未开、空前绝后、超乎寻常的冒险故事，等着我们来亲身体验。由于作品风格可爱卡通，目前已经全面动画化，喜爱系列游戏的玩家们不要错过。

PS2	游戏原名：魔界战记ディスガイア2			CERO 全年龄
	日本一	6800日元	2006.02.23	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	468KB

时隔多年以来大家期待的原创S-RPG第二作：超级恶搞的故事情节和新颖的战斗成长模式。

《魔界战记》系列在前几年让我们眼前为之一亮，游戏那似曾相识的风格让我们心中一动，简明的故事剧情，清新明快的人物设定，超高的耐玩度还有在其他同类游戏中都看不到的独特系统……此作品在国内玩家中口碑极好，主要原因是填补了数年来优秀原创S-RPG类游戏的空缺。2006年2月23日，魔界战记终于推出了续作。加入了进化的战斗模式，全新的道具和伙伴模式，以及全新的人物角色。

游戏中不再像1代战斗中没有独特角色全部是“大众脸”，本作加入了包括特别是性格鲜明的主角阿迪尔，惹人喜爱的罗萨琳特，以及搞笑的汀库和阿库塔雷，主角可爱的恶魔弟弟太郎和妹妹花子，还有可爱的魔神艾托娜和忍者雪丸，哪一个都是性格鲜明，令人过目不忘。特别是魔神艾托娜、罗萨琳特、黑暗英雄阿库塔雷及其剧组绝对是本游戏角色形象中的经典之作。这些独特的人物设计相比于1代来可以说是飞跃性的进步。系列作品传统的恶搞对白让人忍俊不已，每个角色的语言都十分有魅力，如果是懂得日语的玩家应该会有体会。有的剧情用来喷饭是非常合适……而且游戏中一代的主角拉哈鲁在本作中也有登场。

新加入的系统：道具界是一个可以大大提高游戏时间的设计，在这里不仅可以提高角色等级，还可以通过不断战斗提升武器与防具的能力。此外在某些条件达成的情况下，会出现隐藏的关卡或者隐藏的BOSS，大大增加了玩家战斗的挑战性，对于提高作品的耐玩度帮助非常大。裁判系统、本作品看来也是借鉴了最近裁判类游戏成功的经验，在一款S-RPG游戏中也加入了裁判系统，而裁判的内容则是类似“希望增加村中售卖物品的稀有度”、“希望可以收到新职业的弟子”、“希望敌人的等级变得更高来获得更高的经验值”等等对玩家升级练段转职和收录新角色方面都大有帮助的项目，但是不是一定会通过，需要黑暗议会中议员的举手表决。议员对玩家有好感度，通过贿赂议员可以提高其好感度从而给玩家带来相对好的表决结果。但是这好感度并不是决定性因素，有的议员醉酒后会提出相反的意见，而有的议员如果你去贿赂它的话它的好感度反而会大大降低。而玩家们期盼的传说中的议员会随机乱入议会，有的会完全扰乱议会秩序，也有的会影响其他议员的表决结果。在议会中可以收弟子的设计不但可以不断锻炼更强的角色，还可以从弟子处学习技能（师傅学徒弟的技能……汗一下），让特殊技能更加多样化。而且在议会中可以通过转生来达到角色的进一步强化，转生后的具体能力会依照角色的天赋而定（从垃圾角色一直到天才共5-6等级），具体这个天赋等级决定了转生后继承前生的技能情况以及能力状态。



↑ 游戏中角色之间的对白非常出彩，基本都是轻松的搞笑情节。

同时，本作品似乎参考了部分射击游戏的系统，加入“N周目”概念。第一次玩剧情模式时打过一遍的敌人在二周目的难度绝对不能同日而语。不知是不是为了配合全面动画化，每章都以动画中常用的“话”为单元，每单元结束后更有类似本集回顾和下集预告一样的新闻时间。新闻的内容绝对是超级搞笑，前几话主持新闻频道的那个兔子实在是无厘头之王。在部分特殊场景达到不同于正常通过的条件时，是有着隐藏结局的，现在判明的隐藏结局共有6种，应该还会有尚未发掘出来的新结局，有兴趣的玩家可以试试。

不过，在实际战斗时候用十字键控制移动的话很容易选错方向，而用类比摇杆的话则有可能控制不好方向。这也算是45度角视角类战略游戏中经常出现的通病了。特别是需要经常换视角的场景，并且由于地形的高低差，在部分地图上很容易对错格子导致攻击不到目标，虽然作品对角色的移动和指令确定都可以CANCEL重来，但在高低不平的地图上来回找敌人究竟在哪一格难免让人脑火。控制阿迪尔在村里蹦来蹦去找箱子，来回转视角头晕不说，那跳跃动作怎么看都像诈尸。此外虽然本作中可以使用的原创角色相对1代而言增加了很多，但绝大部分还是可以自由制作的非唯一角色。而故事剧情提供的可控制角色对比同类游戏还是少之又少。希望如果魔界战记再次推出续作时可以更加的增加剧情角色的数量，使人物形象更加丰富饱满。此外游戏中可以抛弃同伴的设计，也许符合魔界的道德观念，但总觉得有点那个……

整个游戏的难度适中，举起、投掷、连协攻击与连续攻击、各种灵素结晶所引起的各类结界区域这些独特的战斗系统提高了战斗的乐趣与多样性。游戏中还体贴的设计了战斗说明关卡来照顾新接触本系列的玩家。战斗场景十分多样化，除了传统剧情模式外大量原创的战斗场景给游戏带来长久的生命力；而部分特殊的灵素结晶的存在更是令玩家们不断开发在一周目“不可能完成的任务”而乐此不疲。职业不断的转职，和角色的无限转生特别适合战棋游戏发烧友的口味。

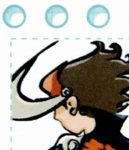
总而言之，魔界战记是近年来一款不可多得的优秀S-RPG作品，喜欢S-RPG类游戏的朋友，一定不要错过。

A



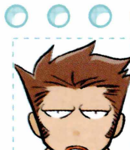
【点评人/北斗】虽然无法与“火纹”、“皇骑”这类作品相比，但作为一款SRPG类型的游戏，“魔界战记”还是有着一定影响的。本作感觉变化最大的就是角色们不再像1代那样多是大众脸，而是加入了许多个性鲜明的角色们，玩起来时就不会像以前那样觉得比较干燥无味了。秉承了系列一贯的特色，游戏中的不少剧情设计以及台词对白相当的恶搞。本作新加入了不少系统，例如道具界、裁判系统以及黑暗议会等等，使得游戏内容和耐玩性有了不小的提高。然而尽管有着上述的一些改进，“魔界战记”玩起来始终只能给人以中规中矩的感觉，与名作相比差距仍然明显。

C



【点评人/龙马】本作在战斗上的攻击系统，可以说是变化多端，必杀技也可谓精彩华丽，只是和前作以及其他同类游戏相比没什么大的改变。笔者觉得比较有趣的是本作的“黑暗议会”和“CALL OUT”系统。游戏中的黑暗会议在特定地点召开，可以把增加商品、强化或弱化敌人等当作提案，在会议中提交审议，若顺利通过则能完成提案，如果遭到驳回，还可能引发战斗。如果在游戏中使用卑劣手段欺负敌人，还有可能遭到公诉。“CALL OUT”是可以在战斗中随时找人帮忙或者叫外卖购买道具。应该说本作是一款能让玩家轻松游戏的战略RPG。

B



【点评人/猴子】以轻松有趣而著称的《魔界战记》终于推出续作了。本作加入了全新的人物和道具并对战斗系统作了很大的改进。而且本作继承了上一作的优点有着非常出色的人设，一看到那些充满个性而且又非常可爱的人物就会让人有想试着玩一下这个游戏的冲动。而且游戏的系统也很有特点，新加入的“裁判系统”和“黑暗议会”都很有意思，也使耐玩性大大提高。另外不得不提的是本作的剧情真是超级搞笑，有一些人物就是为了搞笑才出现的，他们的很多对白都很无厘头。强烈推荐喜欢无厘头搞笑并且有一定日文基础的玩家尝试一下这款游戏。

B

罗萨琳特的对白不知道大家注意过没有……不仅内容十分无厘头，语气也怪异的很。这年头管自己叫做“余”的女孩已经不多了。期待自称“俺”的女孩出现。

点评人:北斗





快打旋风·生死街头

老实说，本作是一款比较让人失望的作品，游戏本身素质不高是一个原因，除此之外，也有可能是因为前几代作品给我们这些老玩家留下的印象太深刻，“希望越大，失望越大”。当然也有可能，以往那种单纯的横版动作过关游戏真的已经不适合现在的主机或是玩家了。CAPCOM在本作中做了一个不小的新尝试，可惜这次的变化似乎并不成功。

PS2	游戏原名：Final Fight: Streetwise			
	CAPCOM	39.99美元	2006.02.28	
动作游戏	DVD-ROM	美版	1–2人	271KB

曾经为无数玩家津津乐道的动作游戏经典，如今再度以全新的风格出现在我们的眼前！

提到当年街机上的横版动作游戏经典，相信大家随口都能数出一大堆耳熟能详的名字来：《名将》、《吞食天地》、《恐龙》、《圆桌武士》、《双截龙》、《快打旋风》等等，这些为大家所熟知的名作中，有一大半皆是出自CAPCOM之手。不过横版动作游戏这种类型的作品，似乎自从进入32位机的时代以后就逐步走向了没落，现在已经很少能看到这种纯粹的横版动作过关游戏精品了，之前虽然也有厂商试图将这些作品改成3D版，但是很明显结果都不尽如人意。这次的3D版“快打旋风”最新作其实早在2004年的E3展上就已经公布了，作为CAPCOM早年在街机上横版动作过关的代表作之一，本作曾经在无数的玩家心里留下过非常深刻的印象，所以对这款续作的推出也就一直非常的期待。不过，事实再次无情的证明了：或许这种游戏真的已经不再适合如今的趋势——起码不是以本作这种方式。

游戏一开始就是在一个地下黑市拳的擂台之上，接下来你会发现在本作中控制的主角并不是我们所熟悉的红衣GYU、白衣CODY和大壮HAGGAR市长，而是CODY的弟弟KYLE。在赢得比赛后的一段剧情对白中，我们会发现CODY如今似乎给卷入了一场很大的麻烦之中，当这段剧情最后在大楼上挂着本作标题的招牌下站着CODY的那个特写画面时，给人的并不是一种王者的气势，而只有英雄垂暮的感觉。然后就是酒馆中的那场打斗，这是在剧情模式中我们唯一可以控制CODY的一次，虽然我们很轻松的解决了那批喽罗们，但是很明显如今的CODY已经不复当年街机上的强悍，果然随后当对方掏出手枪之后，两人迫不得已只能就范，随后CODY被抓走，KYLE则被打晕在地。于是KYLE在整个游戏过程中，都是在为了救回他的兄长而努力……曾经的英雄如今竟然“沦落”到需要被人营救的“公主”的位置，不知道仅仅是巧合还是CAPCOM对自己如今在业界地位的一种变相自我嘲讽呢？

很明显这次CAPCOM并不打算再将“快打旋风”做成一款单纯的横版动作过关游戏，游戏的开场以及接下来的许多要素设计都让人看到了类似如今美国黑帮游戏中的成份：在大地图上自由移动、去各种地方或者是找人们触发剧情、去音像店购买音乐、去道场学习战斗技能、主线任务外加大量分支任务的设定等等，如果有玩家对这类作品有涉猎的话——本人好像经常因为各种原因会接触此类题材的游戏，所以本作给小编的第一印象实在是很一般。感觉CAPCOM的这种设定实在是不怎么容易讨好玩家，既不是单纯的动作过关（例如世嘉的Spike out），而如果作为一款GTA风格的作品看待的话，更是相差许多：

首先就是场景太小，在街上没跑多远就会看到警察设置的路障（也就是实际的场景边界），以至于厂商认为这么小的场景根本不需要地图，所以不用为这种游戏中为何没有地图而郁闷——尽管玩的时候各种建筑物古怪的布局很容易让人失去方向感。虽然随着流程的进展，我们可以不断前往新的区域，但各区域间的来往其实是相当不自由的，也就是说，本作本质上还是一款动作过关游戏，只是披上了一层GTA式的外衣而已。说完这个就不得不谈谈本作的画面了，虽然评论游戏的画面可能会给人以老套之嫌，但本作的劣质画面实在是粗糙到了不堪忍受的程度！游戏中往往隔远了看还基本可以肯定这是一个人，一旦镜头拉近你就会发现人物比例失调的程度还真不是普通的夸张！或许是为了掩盖在人物和环境设计上的粗糙，CAPCOM特意将本作的画面制作的相当灰暗，让人总有一种是在隔着一层雾在玩游戏的错觉。

“对一款动作游戏而言，最重要的不是画面而是手感”，在饱受粗糙画面的摧残后本还以为可以抓住这个理由来让人喜欢这部作品，不过结果就是再次的失望。KYLE的基本打斗技巧就是轻拳、重拳、投技和捡到武器后的攻击，不过投技在本作中的实用性完全没法与以前的街机版相提并论，投技的动作太过缓慢、破绽太大，而且无法在组合拳后紧接着使用投技，使得这一招数在游戏中的使用次数非常之少。所以轻拳或是重拳就是主要的攻击方式了，可惜这两种拳的套路以及组合方式太过单调，一直这么打下去的话感觉相当无聊，虽然可以去买到一些格斗技能，但也无法有效改观这一状况。本作中可以使用的武器太少，除了匕首、棒球棍、木棒这类熟悉的“常规武器”之外，也就只能抓箱子来砸砸敌人了，种类如此少的武器设定对现在已经习惯了在游戏中随手抄根家伙就能揍人的玩家而言已经不合时宜。按L2键后可以消耗蓝槽进入“本能状态”，在该状态时敌人的动作会相对变慢，可惜实用性不是很强——换个角度来讲，就是说本作的战斗部分太过简单，完全不必使用这个功能也可轻松过关。



↑红衣GUY在本作的剧情模式中是无法使用的，只能通关后再在街机模式中选择使用进行游戏。

除了基本的剧情模式，本作还包括了一个街机模式，而且随着游戏剧情的进展，玩家还可以在街机模式中使用GUY和HAGGAR。另外也附带了街机版的“快打旋风”原作，比较明显的怀旧味道，可惜这次的街机版“快打旋风”制作的还不如去年“CAPCOM COLLCTION”合集中的好。只能很无奈地说，本作的发售是对喜欢怀旧的玩家们又一个无情的打击。

A



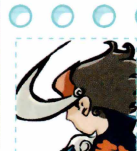
【点评人/雪飞】借着现在的复古怀旧风CAPCOM也把自己以前街机上的名作《快打旋风》复刻了一下。但不仅仅是单纯的复刻，在《快打旋风·生死街头》中还加入了新的情节和新的场景，游戏方式也作了很大改动，这都体现出了厂商的诚意。但诚意归诚意，本作的品质还是不能让人满意。游戏手感没有丝毫提升，这很可能是为了原汁原味地重现原作，但其中所作的一些细微调整反而让人觉得还不如当年的街机版；全新改进的游戏方式虽然很接近于现在的游戏，但却丧失了原作清版过关游戏的爽快感和流畅性。或许玩家只要能在游戏中回忆起当年的乐趣就足够了。

C



【点评人/猴子】CAPCOM的清版动作游戏经典之中几乎是妇孺皆知的，恐怕非《快打旋风》和《吞食天地2》这两款莫数。如今这两大经典之一的块打旋风经过CAPCOM重新制作，脱胎换骨般展现在我们面前，究竟带给我们些什么呢？本作内容可以说脱离了单纯的清版过关，而向GTA系列的风格靠拢。然而又只学到了皮毛，在内容的丰富性上完全无法可比。说起打斗的手感，又与同类题材的Spike Out相差甚远。典型的四不像产品，甚至新游戏本身还没有附带的街机老版快打旋风来得好玩。老老实实来做单纯动作的话，我想肯定比这结果好。

C



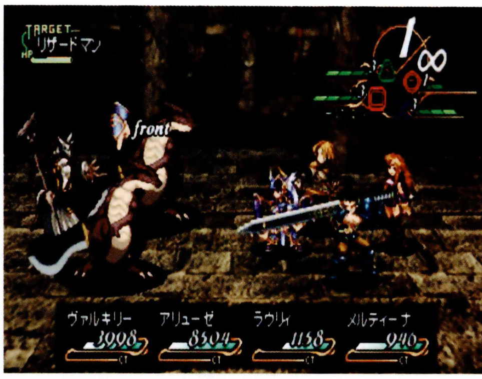
【点评人/龙马】WOW，CAPCOM的老牌2D动作游戏“Final Fight”的最新作！而且游戏已经完全3D化，并将采用类似“GTA”式的自由活动的舞台。玩家可以比较自由的推进剧情或完成支线任务，甚至可以学习新技能和获得新武器等。本作还加入新的“回报系统”，在游戏中的一些行动后，玩家可以获得点数，而这些点数将会影响剧情的发展。虽然游戏中武器的种类和动作都非常丰富，可是就操作感来讲，还是无法和经典的原作相比，总觉得动作有些缓慢。如今街头暴力游戏可谓愈演愈烈，虽然借助次世代主机的强大机能，可却很难让喜欢此类题材的笔者找到当年的感觉了。

B

游戏中会有需要破解才能打开的锁，方法就是在三步之内让九个指示灯全变成灰色，多次失败的话会给出第一步的提示。

【点评人:著子】





北欧战神传 蕾娜斯

《北欧战神传 蕾娜斯》作为一款著名游戏的复刻作品，有没有做到“在原作基础上实现升华”是判断其是否成功的主要标准。应该说，这款游戏没有令我们失望。无论是对原作比较熟悉的老玩家，还是首次接触这款游戏的新用户，都能切身感受到高质素游戏软件带来的纯粹愉悦感。虽然这部作品没有使PSP缺乏新作的问题得到好转，但它却为“复刻”提供了一个值得借鉴的方向。

PSP	游戏原名：VALKYRIE PROFILE LENNETH			CERO 12
	SQUARE・ENIX	5040日元	2006.03.02	
RPG	UMD	日版	1人	416KB

于倒流的时光中感受生命的轮回 在往日的神话里寻找失去的梦幻


↑全新的CG画面带来了与原作完全不同的视觉感受。

1999年12月，一部RPG游戏在PS玩家之间造成了很大的反响，这就是《北欧战神传》。在那个RPG大作依然被勇者、科幻与童话等几大“王道”题材所垄断的游戏时代，这样一款带有浓郁欧洲神话色彩，具有独特流程形式的作品显得非常引人注目。同时，内容的高质量强化了第一印象带来的好感，最终使这部作品在玩家中获得了很高的口碑。本次的复刻作品能够获得较高评价，和原作的高起点是分不开的。

《北欧战神传》的成功来自几大方面。首先，它具有优秀的剧情主线与流程设计。RPG游戏普遍流程很长，背景设定一般都比较壮阔，出场人物也比较多。能不能把大量的信息巧妙整合起来，不至于使玩家在游戏时产生混淆，或者对流程感到厌倦，是最见剧本制作者功力的地方。《北欧战神传》在这方面做得比较成功。神话中的“生命与思念”是一个很容易产生戏剧效果的经典主题，将“神”与“人”全都视作具有“生命”与“思念”的个体，在角色个人的感情矛盾和神话式的生命流转中寻找戏剧冲突，很容易使人产生感动与共鸣。同时，这部作品通过北欧神话里经典的女武神收集战士之魂的情节，将整部游戏分化成很多段落，每个段落具有独特的起承转合过程，巧妙地淡化了RPG游戏的冗长感觉，并且准备了几个不同的结局，使玩家不容易产生厌烦的感觉。

其次，《北欧战神传》的系统相当独特。游戏中的自由行动基本上是传统2D迷宫型动作游戏的玩法，玩家操纵的角色可以作出多彩的动作，除了基本的移动与跳跃，还可以通过斩击、滑铲、推拉及搬运等经典动作游戏中的技巧开拓前进的道路。再加上用途广泛的“晶石”系统，游戏中的行动与解谜过程充满了动感，这也是《北欧战神传》被很多玩家视作A・RPG的主要原因。游戏中的战斗是整个系统中的精华所在，四个行动按键分别对应队伍中的不同成员，玩家只要通过简单的按键组合，就能形成华丽的集体连携攻击。同时，蓄满必杀槽使用大技这种类似动作游戏的系统也充分强调了战斗的爽快感。虽然骨子里是传统RPG的回合式战斗模式，但却免去了复杂的选择与管理，淡化了指令型游戏与动作游戏的界限，这一点从当年就被认为是这部作品最令人叫绝的地方。

最后，《北欧战神传》对游戏表现力的注重也值得称道。由于这款游戏采用了特殊题材，因此对美工方面的要求特别严格。由吉成钢和吉成曜这对“原画设定师兄弟”制作出来的人物形象结合了传统日式漫画画风和欧洲油画风格的特点，对细节刻画表现出了很高的追求。原作中的动画也配合这种风格，巧妙烘托出了神话所特有的气氛。音响方面，樱庭统率领下的音乐制作团队为游戏谱写了很多具有神秘与幻想色彩的乐曲，几首主题曲的曲风比较阴暗，但配合“诸神的黄昏”的末世题材，很容易使玩家获得身临其境的情感体验。人物声音的演绎也下了比较大的功夫，战斗中采用全语音，冬马由美、佐佐木望、川村万梨阿、子安武人、井上喜久子等著名声优组成的豪华配音阵容为游戏中的角色注入了灵魂。这些表现力手段有力地配合了优秀的剧情与系统，使《北欧战神传》成了一款完成度非常高的游戏。

本次在PSP上复刻的《北欧战神传 蕾娜斯》在原作的基础上进行了改造与强化，使之得以配合到掌机的硬件环境上。SQUARE・ENIX公司选在原作推出6年后对这款游戏进行复刻是有着独特理由的。《北欧战神传》推出续作的呼声一直很高，但受到其它工作的影响，这件事就被搁置了下来。直到《异兽传说》开发完成，《北欧战神传2 希尔梅里亚》的制作计划才正式始动。但是，由于这部作品的世界观与系统比较独特，如果直接沿着原路线推出续作，制作组有一点“新玩家会不会接受”的担心。这时恰好PSP这个在机能与表现上都非常适合复刻的主机问世，《蕾娜斯》就这样作为前作与新作的连接点而诞生了。

《蕾娜斯》最大的特点就是画面表现形式的强化。游戏画面针对PSP的16:9宽屏幕进行了再调整，剧情部分全部换上了重新制作的精美3D影像，平常行动时的2D场景与人物动作也根据新机种进行了很多细节上的改动。由于行动画面的表现形式原本就很凝练，配合上新的剧情影像之后并没有产生什么不协调感，有日本网站评价这款游戏的画面“远远超过很多没有制作诚意的PS2版3D游戏”。另一个比较明显的改变就是剧情的章节化，游戏中特地将整个流程划成若干章，每个章节都有明显的起止点，以对应掌机持续游戏时间短的特点，便于玩家随时中断，这是一个非常人性化的设计。此外，实际发售前很多玩家所担心的读盘时间问题也处理得比较好，复刻作品的整体质量达到了相当高的水平。

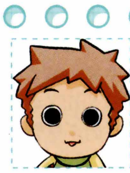
不过，这款复刻后的作品依然存在着一些弱点。首先，为了强化表现力以及与《希尔梅里亚》联动，游戏中加入了大量新影像。开场动画过长，影像出现人物过多，这使游戏的剧情显得有点“玄”，没玩过的人容易摸不着头脑。此外，特殊的行动技巧和战斗方式对于很多不熟悉RPG的新玩家来说门槛也显得略高。整体上讲，《蕾娜斯》是复刻作品中一款不可多得的佳作，只不过，如果从来没有接触过原作，可能需要一段“磨合期”才能体味到游戏中的乐趣。

A



【点评人/雪飞】带有浓郁欧洲神话色彩的北欧战神传在多年前就征服了玩家的心,在玩家们的千呼万唤中,终于在PSP主机上登场了本作。虽然是复刻的作品，但是却表现出了厂商的诚意，甚至可以说是PSP上最优秀的复刻作品之一。优秀的流程设计大大缓解了玩家长时间进行RPG游戏所带来的厌倦。前作的亮点继续发扬光大，配以精美的人设，完美表现出了欧洲神话的神韵。虽然乐曲曲风相对阴郁，但却与游戏的主题紧密相扣，全语音的战斗更是将游戏中的人物演绎得活灵活现。不过由于本作的战斗方式比较特殊另类，对于不熟悉本系列游戏的玩家恐怕难以上手。

A



【点评人/大怪】与现今流行的3D建模RPG作品不同的是，“女神的侧身象”只是一款2D风格为主，3D特效辅助的传统作品。但由于厚重凄婉的北欧神话背景加上风格极为契合的美术设计，游戏的气质魅力显得格外脱俗。作战模式的特殊技 能搭配与无比绚丽的技能渲染让游戏的作战也充满了乐趣。当年的PS版本就为原创作品中的佼佼者，如今能够在掌上平台领略到其全部风采，有什么理由去拒绝体验呢？不过，这款游戏毕竟是多年之前的作品。PSP的机能虽然超绝，但在画面整体表现上仍然不可能与TV显示器相提并论……FANS千万不要扔我砖头啊。

B



【点评人/小沛】《北欧战神传 蕾娜斯》作为一款复刻作品，其新鲜感和游戏性一直是小沛最为关心的。因为之前好多PSP上的复刻作品都是硬将画面拉伸至16:9，而且内容上基本没有修改。然而在玩过这部作品后，原先的担心都没有了。其原来优秀的剧情与流程设计还有独特的系统都得以完美的保留，而画面的表现则最为出众，其游戏画面不是拉伸而成，而是依照PSP的宽屏幕进行了重新的设计，剧中的CG动画都非常精良。话说回来，复刻终归是复刻。没有玩过原作的玩家绝对值得一玩，而老玩家，如果想怀旧的话也可以试一下。

B

“为了与命运抗争而背叛神意”是本作的主题之一，也是通向游戏真正结局的关键所在。

【点评人:猴子】





战国无双2

在经历了《真·三国无双4》及其《猛将传》的失望之后，笔者对《无双》系列的发展前途一直不抱乐观的态度。然而，《战国无双2》的出现使这一观点发生了改变。单人游戏时人物动作的细腻，打斗时的手感，丢帧的人物“失踪”现象的减少，使人们对这个系列重新刮目相看。作为日本公司，光荣在制作本国历史游戏时投入得精力之大，超过各位玩家的想象。

PS2	本刊译名：战国无双2			CERO 12
	光荣	7140日元	2006.02.24	
战略动作	DVD-ROM	日版	1-4人	272K

方寸荧屏 重现人间五十年风云变幻 纵横沙场 方显英雄之本色战国无双

这一代的战国无双是以“天下命运决定战”——关原之战为主背景的，不但德川家康等人物能够被玩家控制，而且按照这个时代追加的新角色如石田三成、岛左近、直江兼续等人物，亦给游戏增加了壮观的时代色彩。而为了平衡各地大名势力，原先不被采用的岛津、立花、浅井等家族终于成为可以使用的角色了。虽然北条氏没有摆脱大众脸的命运，但是他们的护卫——风魔小太郎得以脱颖而出，成为和服部半藏对立的角色，也算是有个交代。而一些早期人物如武田信玄、上杉谦信等人因为其历史地位不可忽视，所以也保留了一席之地。但是这么一来就凸显出一个问题：以关原时代为主线的时代背景，根本无法容纳这么多战国前期的优秀人物。试想在东军和西军火并的时候，丰臣秀吉已经作古，至于什么魔王、军神、日向守、甲斐之虎，早就在阴间凑在一起打麻将牌了。而在战国后期出现的几位人物显然在气势和名声上比不过前辈们，除了在战国末尾露了那么一面，只在民间传说中出名的剑豪宫本武藏之外。其实玩家们也不一定非要求所有战国名人都要登场，像北条早云这样早期的人物不出也就罢了，但是有许多名将都经历了战国时期的很多个阶段，像“男人中的男人”前田利家和他的贤内助阿松，难道还不如一个岛左近出名？然而就是不在无双中登场。难道光荣又想在猛将传里搞花招？

有很多人说《战国无双2》里有《战国BASARA》的影子，虽然众多光荣fan们对此持反对意见，但是从事实来看，要说光荣的开发人员一点没有向BASARA借鉴什么，还真不够客观。总体来说，《战国无双2》在一些细节方面吸收了BASARA“豪迈”、“爽快”的风度，但是在根本上又保持了自己的特点，比方说用无双乱舞击破众多敌人后，讨伐数在加算时增长的样子，以及动不动就可以上百的HIT数，都让人觉得其爽无比。而敌方主将一旦被击破，其喽罗们立即树倒猢狲散，逃难的样子和BASARA也如出一辙。好在本游戏的攻击判定和操作手感还是光荣自己的风格，否则恐怕会有许多玩家质疑光荣的开发态度了。

《战国无双2》相对于前作，甚至相对于整个无双系列，都有了很大的改变。用前段时间《信长野望》的副标题“革新”来形容，并不算过分。道具取消了，代之以个人技能加成。武器的属性和附加能力被大幅度强化，锻造武器的系统在本游戏中起着至关重要的作用。武器附加属性的最大增加值上限是20，只要通过反复读档和存储，就可以将一件武器改造成各位玩家心目中的神兵。另外个人能力的强化不再只依靠战斗中取得的经验值，技能也可以到**よろず**屋买到（只要有足够的资金），或者打倒特定的敌方武将，从他们身上学到。由于金钱在这一作里的地位提高了许多，再加上一些隐藏内容必须在无限城中得到，所以无限城这个模式显得更重要了。说到本作和前两代的联系，倒是可以通过读取《战国无双》和猛将传的记录，让一些原本需要通几次关才能得到的人物在一开始就出现，为平时play time不多的玩家们节省了宝贵时间。除此之外，当双人一起游戏的时候，2P不再以“编外武将”的身份登场，而是作为战场上实在的人物，有时候也可以顶替总大将的位置。

本作强调了“合战”的概念，不但战场比以前更开阔了，敌人的数量与AI也比前作有了上升。更重要的是，游戏的整体难度比以前提高了。如果和一代做个对比的话，那么二代的“简易”大约相当于一代的“普通”难度。而新一代的“普通”则介于前作的“普通”和“困难”之间。“困难”和隐藏的“地狱”难度对于没练过的武将来说就苛刻了点，要想拿到四级武器需要费很大的工夫。这些还不算，几乎每个人的



↑战国无双2的人物造型显然比1代成熟许多，无论是阿市、森兰丸还是伊达政宗都比过去有了进步，唯一遗憾的是战国前期剧情的没落……

几场战斗都是充满压迫感的，我方从头到尾一直有人处于被敌人包围苦战的状态，而主人公在战场上的大部分时间是跑来跑去救场……由于取消了道具，原来能够力保总大将不倒的“天磐盾”没有了，各位猛将们往往在前线杀得热闹，就发现一股敌人从后面向本阵包抄过来……许多场仗中决定胜负的人物不止总大将一人，有时候一个小小的阵头挂掉也会导致败北。即使是真田幸村这样的忠勇之将，在敌人像蚂蚁一般涌来的时候也只好顾头不顾尾……而且在后期的战斗里经常出现多个冒着斗气的敌将朝我一人猛攻的群殴局面，他们的进攻意识比以前强烈很多，而且很容易使出连续技。如果本多忠胜或者前田庆次也混在这些人当中的话，那么你很可能会一直被这些人轮流打浮空，等落地的时候就已然是死尸一条了。所以在自己的实力没有得到彻底的锻造之前，不要贸然尝试过高的难度。循序渐进才是王道！

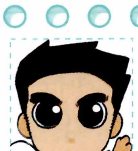
为了提高自己的水平，许多玩家把时间花在了无限城中，以完成众多的任务来挣取高额佣金，改造武器和自身能力。所谓合理的要求是训练，不合理的要求是磨练，假如各位想日后在战场上威风凛凛地发飚的话，那就先从最基本的任务开始练吧……不要用金手指，否则你绝对无法体会这个游戏的乐趣。

A



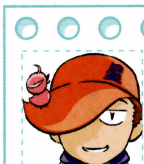
【点评人/龙马】光荣这回的《战国无双2》还算是没让笔者失望。画面效果可以说是无双系列的最高峰，游戏的流畅度和画面中出现的人物数量，也是系列中最平衡的。无双的“一骑当千”的爽快感，被淋漓尽致地表现了出来。最让人兴奋的是，本作中首次采用即时升级系统，就是说在战斗中随时可以提升等级和学到新的特殊技巧，角色变强的感觉可谓立竿见影。而用不着像以前那样去等到每场战役结束后。还有攻城战也比前作有了明显的临场感，城内城外交相呼应，紧张感十足。以PS2的机能，笔者实在找不出什么不足，只希望《三国无双》系列也能有这么明显的进步。

A



【点评人/北斗】无双！又见无双！说实话，虽然“无双”系列不管是在日本还是在我国都颇受玩家们的欢迎，但出完三国出战国、出完正传再出猛将传的做法使得无双系列作品的推出速度实在是太过频繁，已经让人有点审美疲劳了。平心而论，本作的素质还是蛮高的，在前作的基础之上有了明显的改动和进化，模式更加丰富，操作也是更加细腻。游戏中的剧情是以日本战国中后期发生的那几场战役为主线而展开，更多的武将们也都闪亮登场。只是比较让人感到好笑的一点就是：什么时候日本战国时期的士兵数量多到如此空前绝后的地步呢？

B

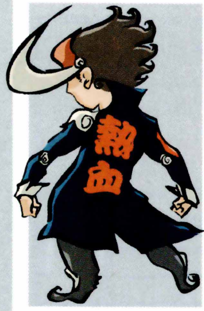


【点评人/荇菜】战国无双作为无双系列的一大题材（实际上目前也只有两个题材），讲的又是日本自己的历史，光荣当然会投入更多的精力去做。这一代与去年的354相比是好很多了，从人物造型到打击感到爽快程度都有所提升。猴子说这个游戏吸取了战国BASARA的要素，我在这里以个人名义对他这种不负责任的说法表示抗议。光荣作为无双系列的开创者，怎么会被这种游戏吸引呢？虽说我生是CPCOM的人，死是CAPCOM的死人，但是要说无双模仿BASARA，我不同意！对了，光荣在历史游戏上这么下工夫，什么时候也出个“欧陆无双”或者“大航海无双”啊？

A

金钱在本作中占据了相当大的作用。不像石高只可以起到一些辅助性的作用，人物能力、武器属性都可以拿钱买到。

【点评人:龙马】





幻想水浒传5

本作的人物设定真是值得称赞，108名角色个个充满了特点，让人们更有了去收集他们的动力。另外游戏的战斗系统也加入了很多新颖的设定，尤其是充满了魄力的军团战斗模式更是充满了战略性。本作最大的魅力依然是到世界各地去说得各种各样的同伴，其中的分支情节和各种有趣的事件也充满了乐趣。

PS2	游戏原名：幻想水浒传5			CERO 12
	KONAMI	7329日元	2006.02.23	
RPG	DVD-ROM	日版	1人	69KB

宏伟壮大的场景，曲折感人的剧情，背负命运的一百零八名星宿将会如何完成命运之战！

不知不觉间《幻想水浒传》系列已经有了十多年的历史。这次的《幻想水浒传5》就像一个大家所熟识的老朋友一样又与玩家们见面了。刚一看到这款游戏时我就被漂亮的人物设定吸引了，实际游戏后发现本作的过场动画也很值得称赞。现在很多游戏都有一个通病，就是本来游戏的人物设定很漂亮，但是在实际游戏中用即时演算或者动画渲染技术来表现人物时就会打上一些折扣，总让人觉得人物看起来很生硬，并且也找不到原画的美感了。但在本作中并没有这样的不足。本作中虽然没有什么CG，但是过场动画制作得很精致，用动画渲染表现的人物让人看着很舒服而且完全体现出了原画的美感和神韵，很明显地可以看出这次的制作小组在这方面下了很大的工夫。而且人物的动作和其他RPG比起来不仅多而且也很复杂。而且这些复杂的动作在游戏中都表现得流畅，人物的面部表情也处理得丰富自然。有了这些技术上的保障，游戏在交待剧情时就显得游刃有余，玩家们在看的时候也能很好地融入其中并不觉得厌烦。另外本游戏中的配音也很出色，游戏请到了不少有名声优为游戏中的主要人物配音，这也为交待剧情起到了很好的作用。

说到剧情，我觉得现在的RPG游戏变得越来越像电视连续剧了，游戏中的对白和过场动画与头些年的游戏相比有了显著的增加，现在RPG大作的文字量足以超过一部中长篇小说。而且各大厂商在制作RPG时也更加倾向于使用即时演算的过场动画，不太愿意使用CG了。因为在过场动画中可以加入大量的对白。这些都能使游戏的情节更加生动，人物相应的就能刻画得更加饱满。《幻想水浒传5》就是这样一款游戏。游戏中的对话很丰富，剧情也比较能吸引人，而且也刻画出了很多很有个性的人物角色。



↑游戏中的场景也非常宏大，玩家会来往于各种不同风俗的城市中，其中也包括这种充满了东方风情的镇子。

说到《幻想水浒传》最有特色的就要数庞大的角色阵容了，本作也像系列其他作品一样能够说得108名同伴。这些人物各有各的特色，使用不同的人物组合进行游戏也使游戏的乐趣大大增加。而且本作的升级变得非常简单，很容易就可以把每个人物有特点的特技练出来，这就使得玩家能更好地投入到游戏中，不断地去培养自己喜爱人物。收集这些同伴也是一件很有意思而且很有挑战性的工作，其中还会出现很多很有意思的分支情节。另外本游戏最厉害的一点还在于这108名角色不仅设计得一个个都充满了特点而且也都很好地穿插到了游戏中。每名角色都是随着剧情的发展很自然地出现在游戏中，让人感觉不到任何生硬的感觉，甚至觉得的这些人物出现得理所当然。

还要说说游戏的系统，本游戏中增加了很多新的设定，多种多样的阵型及阵型特技，可以在各座城市之间做买卖的类似《大航海时代》的交易系统等等都很有特点。最有特点的就要数地图战役模式了，在《幻想水浒传》这个RPG游戏中还融入了类似SLG游戏的作战方式，这不但很好的展现了《幻想水浒传》系列一直以来庞大的世界观，也使游戏不再显得单调。在地图战役中即时行动的敌我双方使得作战过程非常紧张激烈，特技和兵种相克等设定也增加了战略性。但是其中也有一些小问题。本作的兵种相克关系就有些让人摸不着头脑，就拿陆地战来说吧，骑兵所克制的兵种居然是重枪兵，而克制骑兵的却是弓箭兵。这让玩惯了其他战略游戏的玩家很难适应。所以在玩了很长一段时间后我还是没有背下兵种向克的关系。



↑游戏最大的特点就是指挥多个军团进行的军团战模式，一定要注意各兵团之间的配合。

另外从整体上来看这次的《幻想水浒传》的剧情非常丰富，相对的战斗所占的比重很小，而且难度也不高。很明显《幻想水浒传5》是一个面向L型玩家的作品。但是游戏中的一些不合理的设定反而起到了增加难度的作用。首先是游戏中不能旋转视角，这就使玩家在某些特定的场合不是能很清楚地看到周围的环境。另外在某些迷宫中游戏的色彩有点太过单一，时常使人看得眼花，并且辨认不出前进的道路。游戏刚开始的那个最简单的迷宫就让我在那里绕了将近半个小时，主要就是因为画面是一片土黄色，我到最后才发现右面的小道（不要笑我是路痴）。还有游戏后期有一个叫幽暗森林的地方（深き薄明の森），这里的设计思想简直就是为了不让玩家看清楚道路。绝大多数的道路都被密林遮挡着，玩家只能一点点地试哪里有路。而且本作的遇敌率也很高，所以有时真是很让人抓狂。而且剧情还需要玩家三番五次地回到这里，到了后来我都要得“密林综合症了”。但战斗中的逃跑成功率还是很高的，再加上肯出钱也可以逃跑的设定多少是做出了一点弥补。

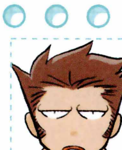
总体说来《幻想水浒传5》还是继承了系列以来一贯的高品质，也继承了系列一直以来的很多优点。

B



【点评人/小沛】本作画面和人设可以说是全系列的最高峰，看了就让人喜欢。就从108名个性鲜明的主要人物和长达一两个钟头的美丽的过场动画，就能感到KONAMI的制作诚意。剧情依旧是继承了本系列一贯的宏大场景和感人的剧情。另外分支情节、隐藏人物和隐藏道具也可谓是非常丰富。估计要想100％的完成游戏，不花个70小时以上恐怕不行。本作非常值得一提的还有加入了SLG要素的战役模式，同时操纵大量的军队参与作战，有一种玩三国志的感觉，同时兵种相克以及不同人物的不同特技也大大增加了游戏的战略性和耐玩性。

A



【点评人/猴子】《幻想水浒传》系列的又一力作，本作的人物设定更加漂亮了。而且更加可贵的是游戏中出场的各个人物的设定也都很有特点，要知道本作可是以108名的庞大角色阵容而著称。这108角色的人设完全可以制成两本原画集了，真是要向担认本作人设的画师老师们致敬！另外本作的剧情也很曲折感人，有些场景很能让人热血沸腾，城市也设计得非常宏伟，有些城市大得足以让人转得“晕头转向”。对于人物们的收集也使游戏的耐玩性大大增加，看着自己军中的人物越来越多也是一件很有成就感的事情，也常会为究竟带谁出战而烦脑。

B



【点评人/大怪】本作也顺应了现在RPG游戏的总体发展方向：剧情越来越丰富，而战斗所占的比重则越来越小。在本作中人物的升级也很快，迷宫也并不是太难，玩家可以很轻松地进行游戏。另外本作最大的乐趣还是系列一直以来的收集108名人物的传统设定。尤其是使用不同的人物组队作战使游戏的乐趣增加了很多，并且在本作中剧情非常丰富，不同人物之间也有着很密切的关系，同时也出现了很多很有特色的人物团体。这些都增加了本作的魅力。但游戏在视角方面存在着一些问题，在某些迷宫中经常有找不到路的情况发生。

B

由等级高的人带着练级常常能够连升十几级，所以本作的升级还是很轻松的。



任侠伝 渡世人一代記

にんきょうでん　とせいにんいちだいき

元气一直是笔者非常喜爱的硬派游戏制作厂商。这个游戏制作风格总是带有浓厚的日本本土色彩的软件制作公司，一直以少产质高的严谨制作风格著称，有众多固定FANS的追随。如今元气又掀起了东海强豪之风，让我们看看江户时代的“大哥”要怎么当！　□文/大怪



元气这个公司总是能将硬派严谨的动作与日本传统历史相结合。本作不但反映了江户时代日本的风貌，更在操作环节中将日本剑术的奥义充分体现。在战斗过程中非常有操作技巧，且高级操作难度很高。

PS2	本刊译名：任侠传－渡世人一代记			CERO 15
	Genki	7140日元	2006.03.02	
动作模拟	DVD-ROM	日版	1人	145KB

基础操作系统

L2……切换对敌目标
右类比摇杆……视点转换
三角……连携技发动与露肌技发动
X……防御或弹反
R1……收取武器
圆圈……攻击发动
左类比摇杆或十字键……位置移动与急闪
□……破防
R2……武器切换
L1……切换组合阵型

剧情背景



元气本次将现代的帮派义理与日本江户时代的古朴之风结合在一起，具有独特的文化背景魅力。《任侠传：渡世人一代记》的主角莲次本本是一个云游四方的侠义浪人。一次在东海道以德报怨的侠义之举解救了两位陌生人，因为此事莲次有了两位追随者（小弟啦）。自此，为了成为东海道真正的“大亲分”（老大啦），莲次开始了自接受町人委托，帮助解决愁难的侠义之路。在游戏中，玩家除了在战斗中获取胜利，还要在众多委托中依性挑选，力求帮助最需要帮助的町人。而町人们之后所给予主人公“侠”评价的高低，则会最终左右莲次是否能够成为“大亲分”。游戏的自由度很高，在众多委托中有为老弱打抱不平也有为红颜知己出手解忧，就看玩家您如何择断了。

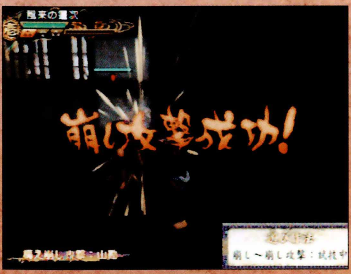
作战系统介绍

游戏的流程有很多附加成分，所受委托的类型也不尽相同，但在游戏过程中，身为侠之义士的莲次与同伴们大多还是要依靠战斗夺取胜利的。所以，本游戏相对复杂的的战斗系统是玩家必须提前掌握的游戏前提。元气本身的动作游戏功底深厚，这次作品中的战斗系统巧妙的利用了防御与进攻键的组合实现了真实剑术对决中的搁挡，弹反等高级技巧，加上系统中独有的组合连携与喧哗文身技，让游戏的战斗在紧张之余充满了操作乐趣，以下我们进行分别介绍。



■基础攻防：如果对于自己的高级操作技巧没有太大的把握，则应该在大部分时间中使用安定度比较高的基础攻防来进行战斗。在遇敌的同时，应当时刻保持自己的防御姿态（X持续），当敌人攻击的衔接中使用连续输入的攻击键实现基础连打，给对方造成伤害，当操作者利用基础攻防的操作实现对局面的良好控制，并对敌人的攻防节奏与特点有所掌握后，我们便可以利用下面所介绍的高级技巧进行高威力杀伤。

■破防攻击：在战斗过程中将会经常遇到熟练使用防御的对手，面对这样龟缩防守的敌人一味的进行连锁打击是没有意义的，我们需要利用破防攻击达到破防杀伤的目的。具体输入方法为面对防御姿态的敌人输入方块，达成破防后迅速输入圆圈打击。在准备进行这个技巧的操作时应当注意一定要观察仔细并发动果断。由于破防动作并没有任何防御或搁挡效果，所以对手如果同期发动攻击己方只有受创，所以看准机会果断发动是发动这个技巧的基础。



■弹反攻击：类似与鬼武者弹一闪的高级技巧，必须要求敌人在攻击快到达主人公本体的瞬间点X键防御，在实现了弹开敌人攻击动作的瞬间输入圆圈，则弹反技巧达成。与鬼武者的一闪技巧相同的是，弹反同样是一柄双刃剑，由于发动时必须进行点防御键位输入，所以一旦点压时间过早或过晚都会遭受攻击。所以在发动之前一定要对敌人的类型进行先决判断，要知道敌人的攻击也分为中段刺击，中段横砍，上段砍击等等，为成为真正的武侠而不断练习吧。

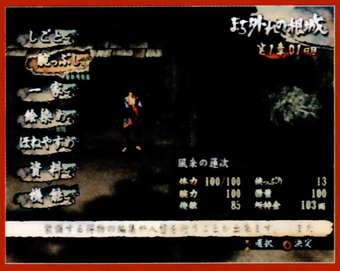


■组合连携技与裸身技：如果说前几个技巧都有别的游戏系统作为对照的话，那么这两个技巧算是本作中的招牌原创技巧了。首先是组合连携技，当进行群体战的时候，当主人公的连携技发动槽蓄满后便可以对当前选定的对手按三角键发动组合连携技巧，发动瞬间主人公莲次将与同伴一同向敌人发动特定攻击，达到瞬间大杀伤的目的。而裸身技则完全体现了主人公喧哗本色，如果当主人公的裸身槽在不断的打击敌人得手后涨满，这时发动三角键位则会出现特定过场画面，莲次也会将其背后的文身露出（之前需要玩家从四种文身图案中选定），并能够根据文身出现的特效提升整体的战斗能力或获取一定的经验值，效果极具喧哗魄力。



游戏开篇及固有模式介绍

开始游戏后，首先会让玩家从四个文身中挑选一个，四个文身对应的裸身技能力各不相同，请看注释选择。之后便开始进入游戏第一个剧情，莲次遇到了岩松与半十郎的挑衅，很快便开始了第一场练习战斗，面对这两个菜鸟甚至可以不进行持久防御直接连续进攻即可。玩家可以利用这个机会好好的练习一下弹反与移动等技巧。击败他们之后，莲次在半十郎即将被武士狩虎刀斩的瞬间以德报怨，得到了身为武士的狩虎左之助与宿屋老板的尊重。而岩松与半十郎也因为对莲次人品的钦佩而愿意舍命跟随，游戏进入第一章后，推荐玩家可以从固有模式中选择自己的行动方向。模式分别为“工作”“腕力”“一家”“绘染”“休息”等主要选项。工作这个选项是全游戏的主体，玩家必须从这个模式选择自己想要前进的位置。“腕力”则可以调查到自己现有的武器与战斗技能，“一家”用来观察己方全部人员的状态。“绘染”用来更换主人公文身。而“休息”则可以延续一天，基本上没有实质意义，笔者也不推荐选择此选项。刚开始游戏则会安排玩家操作主人公（可选择同伴跟随）进行移动并了解游戏现有的地图。在移动过程中，地图会注释X以提醒玩家要到达的位置，非常方便。但必须注意的是，玩家在了解地图并与NPC交谈的过程中，一定不能按圆圈，否则会进行打击NPC……会大大影响评价。在地图各个位置中有不少的罐子打破后有金钱，耐心的玩家可以多多找寻。在一天的地图探索结束后，玩家则可以调用工作这项进入游戏主流程，开始行使侠义了！拿宿屋事件来说，玩家今后会经常遇到这样的打斗，通常要面对几位喽罗，最后面对如同“白熊”这样的BOSS级角色，面对喽罗时则可以痛快打击，单纯地利用防御与连携即可，但对付BOSS时候一定要观察其攻防节奏，多利用在持续防御后的破防攻击与BOSS连锁进攻后的漏洞进行反击，希望您早日达成“大亲分”。





葛葉ライドウ 対 超力兵団



ATLUS公司于1987年开始在FC上推出以标榜恶魔世界观，仲魔合成等系统的《真女神转生》系列游戏。后来也衍生出《数位恶魔传说》、《恶魔召唤师》等分支系列。本作《恶魔召唤师—葛叶雷道对超力兵团》是《恶魔召唤师》系列的最新作品。

□文/龙马

PS2	本刊译名：恶魔召唤师-葛叶雷道对超力兵团			CERO 15
	ATLUS	7140日元	2006.03.02	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	——

游戏的舞台是日本大正二十年，虚构的世界——帝都。玩家操纵恶魔召唤师葛叶雷道的第14代继承人，驱使着各种恶魔们，在美丽的帝都街道中进行事件搜查。

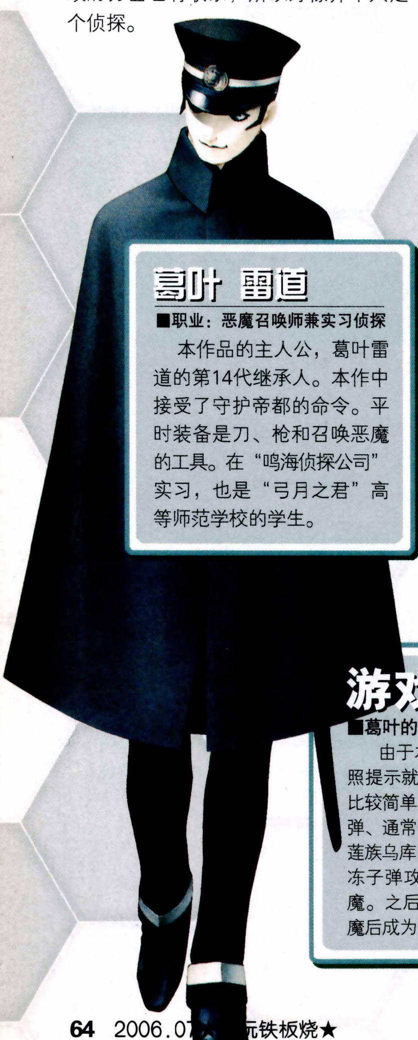
~基本操作~

	普通操作	战斗操作
方向键	移动	移动
□	系统菜单	刀攻击
×	调查	防御
○	确认	封魔
△	地图	枪攻击
L1	——	长压可召唤仲魔立即出现
R1	快捷菜单	快捷菜单
L2	——	——
R2	——	——
L3	移动	移动
R3	——	——

游戏主要人物解说

鸣海 ■职业：鸣海侦探社所长

葛叶雷道的上司。表面上比较贪财，但实际上却是个热心肠。因为和军队及政府方面也有联系，所以好像并不只是个侦探。



葛叶 雷道

■职业：恶魔召唤师兼实习侦探

本作品的主人公，葛叶雷道的第14代继承人。本作中接受了守护帝都的命令。平时装备是刀、枪和召唤恶魔的工具。在“鸣海侦探公司”实习，也是“弓月之君”高等师范学校的学生。



维克多 ■职业：恶魔合体设施“业魔殿”的主人

在帝都研究“恶魔合体”，对于创造生命充满热情的天才科学家。与提供研究材料的恶魔召唤师，是利益交换的关系。

大道寺伽耶 ■职业：樱烂女学院一年级学生

帝都的大资产家族——大道寺家中一员。由于大道寺家的血脉关系成为揭开本事件重大秘密的线索，所以她是本作故事的关键人物。

拉斯布丁 ■职业：黑暗召唤师

沙皇俄国时期的传教士，利用俄国民间的魔人偶来召唤恶魔。为了金钱不择手段，本作中受雇主依赖，支持超力兵团计划，在帝都中潜伏。

~游戏系统~

■搜查技巧篇之一

和仲魔一起对帝都发生的怪事进行搜查。为了调查帝都发生的奇怪事件，首先必须与街上的人交谈，还要去奇怪的地方搜查。但会出现雷道无法参与搜查的时候，由于仲魔有搜查能力，可以驱使仲魔进行搜查。

■搜查技巧篇之二

驱使仲魔单独行动，使搜查得以顺利进行。本作中随时可以在雷道和仲魔间进行操作切换。游戏中会出现只有仲魔才能行动的时候，如果觉得有些地方比较可疑，让仲魔单独搜查也是很重要的。

■战斗篇之一

◆雷道的基本动作——刀和枪

刀攻击属于近距离攻击，由对周围敌人有效的“回转攻击”（可以蓄力）和“横→挑→纵”组成的“连续攻击”，以及“突击”三部分组成。要根据敌人位置选择有效的攻击手段。枪攻击属于远距离攻击，弹药的种类会影响到射程，此外弹药还分为“水”、“火”两种属性，利用弹药的属性攻击恶魔的弱点属性，可以有更大的攻击效果。

■战斗篇之二

◆带领仲魔一起激战

仲魔分为通常、特殊和魔法三种攻击，此外和雷道配合还可以发动“合体技”。游戏刚开始，仲魔的忠诚度较低，也许会使雷道陷入苦战。只要经常带领仲魔战斗，就一定能培养出强力仲魔。

■战斗篇之三

◆攻击敌人弱点是基本战略

恶魔的弱点属性种类很多（火炎、冰结等），可利用对应其弱点的仲魔发动特殊攻击。此外还可使用雷道的枪，攻击其弱点。被攻击了弱点的恶魔一时间会停止行动，然后发动“合体技”，可以有很大攻击效果。

■战斗篇之四

◆利用“封魔术”将恶魔变为仲魔

首先攻击恶魔弱点，让其停止行动，然后发动“封魔术”。封魔中画面右面上出现“封魔槽”，连续按○使“封魔槽”减至最少，最后封魔成功。但是，在MAG不足、出现圆月和恶魔等级高于雷道时，不可进行封魔。

■恶魔合体篇之一

◆去业魔殿进行恶魔合体，得到强力仲魔

带着仲魔可以去业魔殿进行仲魔间的合体，从而以得到拥有更强大力量的仲魔。业魔殿是Dr.维克多的实验室，在帝都矢来区筑土町鸣海侦探公司附近的古物商“金王铺”的地下。以恶魔合体为主，还可以治疗同伴，以及在恶魔病历上登记得到了的关系魔等各种各样的行动。



朝仓 多惠

■职业：帝都新报记者

倡导推进“女权主义”，喜欢亲自到事件现场取材。为了调查都市里的奇怪现象和民俗学，经常出入鸣海侦探社。

■恶魔合体篇之二

◆合二为一的法则

恶魔合体基本是用两体仲魔合成一体新的仲魔。只有对雷道的忠诚度达到MAX的仲魔才能参与合成，忠诚度通过战斗胜利自动提升。参与合成的仲魔的属性和等级决定合成后的仲魔的属性，有些技能通过合成可能被继承。也有合体失败的例子，合体失败的恶魔将变成难以想象的仲魔。若合体后的仲魔的等级在雷道之上，将不能参与合成。

■恶魔合体篇之三

◆利用仲魔强化爱刀和喜欢的仲魔

游戏中可以把雷道的爱刀和仲魔合体，得到强力之刀。同时雷道自身的力量、速度等参数也会上升。此外如果想强化自己喜欢的仲魔，可以通过牺牲其它仲魔来实现。

游戏序篇

■葛叶的修验场

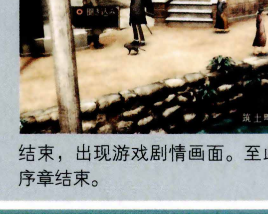
由于本章战斗是指导性的，按照提示就可通过。开始的4个丧尸比较简单，打倒后可以得到冰冻子弹、通常子弹和伤药。然后是与红莲族乌库巴克的战斗，按R1装备冰冻子弹攻击后，连续按○将其封魔。之后，出现3个丧尸，可用封魔后成为仲魔的乌库巴克对其弱点进行攻击，可以得到通常子弹、伤药和チャクラチップ（仲魔MP回复）。接着继续出现丧尸，打倒后又会出现4个，这时鬼力达到最大，可用合体技将其击破，会得到通常子弹和伤药。最后出现外法族缢虫和2个丧尸。由于缢虫和丧尸的共同弱点属性是“火炎”，可使用乌库巴克攻击其弱点，击倒后得到冰冻子弹、通常子弹和火焰子弹。这时一只作为监督身份的叫业斗童子的黑猫认同了葛叶雷道的能力，成为雷道的同伴。

■无名的寺院

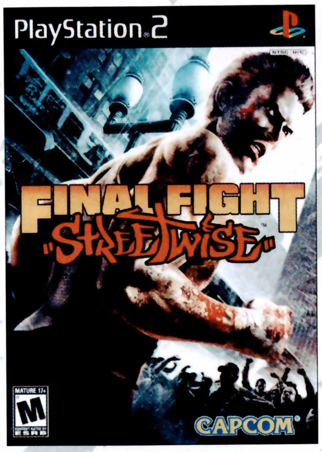
本章没有战斗，雷道与“ヤタガラス”的使者对话，将得到道具“魔眼镜”。

■矢来区筑土町

本章在“丑入め返り桥”会碰到两个红斗篷宪兵，发生战斗。敌人很强，但战斗中不要使用回复道具，因为雷道快死时战斗就会结束，出现游戏剧情画面。至此序章结束。



本作的魅力之处是利用“仲魔能力”的事件搜查系统、充满魄力和爽快的即时战斗，以及创造未知仲魔的恶魔合体系统。可以说是一款全新的《恶魔召唤师》游戏。



FINAL FIGHT "STREETWISE"



3D版的“快打旋风”系列最新作，这次的“生死街头”中不再像以前的作品那样只是单纯的动作过关，而是加入了大量的GTA类作品中的风格，不过实际效果并不怎么好。不过随着剧情模式的进展而开启的一些要素还是让人相当怀念的。

□文/北斗

PS2	本刊译名：快打旋风·生死街头			
	CAPCOM	39.99美元	2006.02.28	
动作游戏	DVD-ROM	美版	1-2人	271KB

虽然这次由于剧情的关系，我们在剧情模式中只能使用白衣CODY的弟弟KYLE，不过当我们将剧情模式完成后就可以在街机模式中使用CODY、RYU和HAGGAR三人了，再次看到这些熟悉的人们，是不是有那么点感动呢？

游戏初期流程攻略



游戏一开始就是在某个地下黑市拳的擂台上，经过短暂的休息后，第二回合战开始！我们现在控制的是主角KYLE，任务自然是打败对手BOB。本作不像别的游戏那样会在初期逐步教授你基本操作，所以还是先离对手远一点熟悉一下操作先吧。左摇杆控制人物移动，右摇杆是视角调整（不过调整幅度有限），X键是威力小速度快的刺拳，□键是强力的重击，○键是投技，L1可以防住威力较小的攻击但对重击基本防御不能，R1是锁定，类似擂台上这种单挑局面时比较好使，L2键是进入“本能状态”，敌人动作变慢，消耗蓝槽。作为第一个对手，BOB很好对付，基本上就是重拳三连击将其打倒在地后再上去补一脚，然后马上闪开防止被其起身时攻击到，按这个套路反复几轮轻松搞定。

剧情过后来到拳市外面，按SELECT键可以查看当前任务和状态等等，不过本作中是没有地图的，只能玩家自行探索和记忆，好在每一区域的地图都不大。关于游戏的存储是需要单独讲一下的，在游戏的菜单里并没有“SAVE”这一选项，也不是去特定的地点进行存储，要存储就只能按START键然后选择“QUIT”退出，确认后选择“SAVE”才行，也就是说本作只能在退出游戏时才能进行存储。



回到游戏中来，刚往前没走几步旁边开来一辆小面包车，车上跳下三个混混来找KYLE的茬想要帮刚才被打败的BOB报仇，结果自然是被我们轻松搞定。注意打倒敌人后地上绿色标记的一般是钱，黄色标记的是武器（主要是匕首和棒球棍），○键拾取，按R2键使用或收回武器，KYLE身上只能最多备用一把武器，武器都是消耗品，使用次数一多就会损坏。从右边的小巷出去，巷口站着一个女人，与其对话她会委托你帮她寻找弟弟——这就是本作中的分支任务，完成后可以获得金钱奖励，可以引发分支任务的一般就是街上那些头上有一带问号的对话框的人。往左走来到尽头看见一帮混混正在街角蹂躏某人，上前三拳两脚将他们打发掉之后被蹂躏的人会上来感谢你，他就是刚才被委托要找的家伙，现在可以回去领奖金了。

去小巷口对面的小店里找Flesh Crawl玩拼图游戏，完成后可以获得奖励。出小店往左走就是我们的目的地——Barfly酒馆了，主任务的入口前都有一个大型绿色箭头，进去后发生剧情。剧情过后我们操作的角色变为CODY，基本操作与KYLE一样，此时是我们操作的CODY与KYLE（NPC操作）两人在酒馆内协力对抗一大帮敌人，由于空间小反而利于我们作战，清掉屋里的敌人后会再次涌进来一批，再次清场后发生剧情，CODY被带走，KYLE被打晕……

为了救回被抓走的好友，KYLE展开了营救活动，线索就是对方在打斗时掉落的一盒火柴。出门后先别急着去完成任务，此时可以回到地下拳市打一场“锻炼锻炼身体”。前往拳市的路上可以顺便完成一个分支任务，帮一个妇女夺回其被抢走的物品。在门口缴纳50元报名费后就可以开打，这次的对手是LockSmith，他比Bob强很多，从正面直接攻击的话基本上都会被他防住并反击，而且攻击非常强悍，打他建议锁定后保持距离不断绕着他移动，等其攻击失败后抓住破绽马上反击，攻击套路仍然是三下重击加一次脚踩。这里可以顺便练习一下本作中的“见切”——在敌人命中我方的瞬间防御即可发动强力的反技。需要注意的是，在拳市中被打掉的体力，比赛完毕后是不会自动回复的。

现在可以走主流程了，从上次救人的街角处往左走，路上会看到道具店门口站着三个混混，进去与店主对话他会委托你赶走他们，出门将混混们解决掉后就可以在道具店买东东了。出道具店继续往前，会在左手边停有一辆轿车的地方找到“Metro Dinner”饭店，进去后接受店主委托，内容是在60秒内解决掉店里的15只小强。反复很简单，走过去全部用脚踢死即可，只是这么大的小强，还真是第一次看到……完成任务后店主会告诉你相关情报。

从饭店里的另一个门出去，路上干掉一帮抢地盘的小混混后来到“Porn Theater”（就在地铁站附近），进去，里面的“售票员”同学表示想见他BOSS的话就得和他较量一盘先。较量的方法则是——掰腕子。比赛开始后需要连续快速按X键，多坚持一会就能获胜，胜利后“售票员”同学会给你放行。左边的剧场里可以捡到不少钱，如果有心看一下演的是什么电影的话，你会发现硕大的屏幕上只有一张嘴……无语。去2楼吧，一推门就是一段比较隐晦的18X镜头，接下来Weasel这厮会开始逃跑。好在房门是关着的，这厮再怎么跑也只能跟屋子里乱蹿，看清楚他的跑动路线算好提前量揍他即可，因为他会不停的跑动，所以推荐用速度快的刺拳攻击，没几下就能将其打趴下。然后是“逼供”：根据屏幕上方的提示先快速连打□键，等槽攒到差不多4/5时会改为连打X键，如此循环三次即可逼供成功，Weasel会告诉你去一家仓库里找线索……不过，这是真的吗？

得到线索后的KYLE马不停蹄的赶往仓库，仓库的位置还是从“Metro Dinner”饭店的另一个门出去，不用上街，就在出门后没多远的地方。进入仓库后才发现我们上当了，这里根本就是Weasel预先设计好的一个陷阱。这次战斗不但会有大量敌人不断冲过来，Weasel也会躲在远处不停的扔木箱子砸KYLE；现在我们还打不到Weasel，只要攻击喽罗时注意地上箱子落下前的阴影及时躲开即可。



接着Weasel会开着一辆叉车登场，注意叉车在开动时不要被其碰到，不停保持弧形移动就能躲开其撞击，等叉车撞到箱子堆里卡住动不了时再上去狠揍Weasel，如此循环即可。有的箱子里有加血道具，体力不够时可以用来回复。

再次痛扁Weasel后，这小子终于肯说实话了。Barfly斜对面路口处与一个女人谈话接到分支任务，要求在60秒内把Weasel的车砸坏（又是一苦大仇深的主），时间很充足，关键是要彻底砸坏车就得将其每一个部分都干掉，左上角有图示。去地铁站入口附近找到“2－ILL”，这小子二话不说就跑，原来是找他麻烦的家伙们来了，马上追过去救他（路上有个家伙可以花100块钱雇佣其当打手），将所有敌人都干掉后与“2－ILL”对话。接着去地铁站，在黄色的自动售票机前花10块钱买一张票后乘地铁来到新的地区，而一下地铁KYLE就会发现，在这里等待着他的，是大批手持武器的敌人们……

街机模式及原版模式简介

在主菜单画面中选择最虾米的“ARCADE MODE”的话就可以进入街机模式，在该模式下玩家可以双打，可选择的人物最初只有KYLE和CODY两人，随着玩家在剧情模式的进展，还会追加HAGGAR与GUY两人。这个街机模式其实就是控制玩家在剧情模式的场景中不断前进与打败大量的敌人们，操作方法与剧情模式一样，不过敌人的数量会大幅增加，玩太久的话会感觉比较单调，可以两个人一起玩玩试试。

当玩家在剧情模式中进展到有“2－ILL”出现的部分，再回到主菜单的“BONUS”选项就可以选择玩当初街机上最老的游戏版本。在该模式下X键和□键是攻击，○键是跳跃，两个键一起按是出必杀，其余部分与原版一摸一样。



在国外的一些网站提前预约本游戏的话还能得到随游戏附赠的“快打旋风”漫画，可以算是一份少有的礼物吧。



大航海時代IV ROTA NOVA



作为本作的第四名主角——明朝女提督李华梅，其并不是一开始就可以使用的，而是要选择别的主角通关一次之后才会出现。

虽然一直有不少老玩家认为 之前的《大航海时代4》因为难度的降低而减少了不少乐趣，但本作的经典地位还是毋庸置疑的。最近光荣就在NDS和PSP两大掌机上同时推出了本作的复刻版，与PS版相比变化很小，却也足以让“航海迷”们好好温习一段时间了。 □文/北斗

NDS	本刊译名：大航海时代4 ROTA NOVA			
	光荣	5040日元	2006.03.02	CERO 全年龄
策略模拟	卡带	日版	1–4人	512MB

■游戏界面及操作指南

港口篇

■ギルド：同业工会，在这里可以买卖特殊的宝物，包括提升船员能力的道具和各种地图。舰船配备副官之后可以在工会发送外交文书，文书的种类包括“亲善交换”、“协定缔结”、“宣战布告”、“停战”和“威压”等，发送文书需要花费金钱，过一段时间就会收到回复。

■宿屋：给船员和水手们休息，用来降低疲劳度，可以选择休息一天或是连续休息（3天、10天或是30天）。

■交易所：在该地进行特产品买卖，第一次到达的港口需要先去王宫缔结契约才行；除此之外还可进行商业投资提高己方对该港的占有度和发展度以及查询各地的市场行情。

■酒场：请客喝酒、打听各种情报以及雇佣水手的地方。提示：先请大家喝一杯再雇佣的话，能够募集到的水手数量会大幅增加。

■王宫/总督府：缔结贸易契约，投资提升该港口的武装程度，有时候也会接到总督委托给你的各种任务，完成后有奖励。

■广场：可以在此打听到流行品的消息，船队里有传教士后可以在此发放流行品，发生剧情的主要场所。

■出港所：离开港口，补给船队给养，也可在此选择“自由移动”将船只的航行委托给电脑，不过前提是两地之间有自由航线（地图上的红线），另外，“自由移动”时船员升级速度会比较慢。





■造船所：买卖、改造船只，任命舰长、改变队列以及组建、撤销地方舰队的地方，只有大港口才有造船所。

航行篇

航行时主要是通过下屏最上方的一排图标来表示当前船队的状况，各图标从左到右的意思依次为：

■时间：1月1日–12月31日，本作中没有“年”这一概念，365天往复循环。也就是说，这款游戏没有时间限制，完成游戏目的即可通关。

■经纬度：船队目前所处的经纬度。

■船只状况：船队目前的状况，一般分为普通、老鼠、疾病等等。

■水手数量：疲劳度升到100以后水手就会开始逃离并导致数量不断减少，一旦减到0游戏就以失败而结束。

■疲劳度：随着船队在海上连续航行的时间而增长，最高会升到100，可以去港口的宿屋休息以降低疲劳度，船只装备处女像的话就可有效抑制疲劳度的增长。

■水：随航行时间不断减少，可在港口的出港所进行补给。

■粮食：同上，出现老鼠会加快粮食消耗。



↑这就是电脑上的ONLINE版大航海时代。

■甲板画面船舱配置功能讲解

舱室	职务	效果或要求	对海员的要求
舰长室	舰长	旗舰–配合测量士就能自动航行	隶属舰–海员的统率力在160以上效果较好
副官室	副官	配备后在港口的同业工会会增加发送外交文书的指令，水手不满容易缓解	说服力越高越容易成功
参谋室	参谋	配备后在港口的酒馆增加“确定计划”的指令，另外在陌生海域宿泊 几天后就能得到该海域势力的情报	洞察力高、谋略术
主计室	主计长	买卖交易，讨价还价	会计术
礼拜室	宣教士	缓解水手不满，买了一定的货物后去其他港口的广场会有“交易品分配”的指令，使用后能在该港口制造流行趋势	说服力
材木室	船大工	修理船只，海战或风暴后自行修理船只，不用寄港	测量术
诊察室	船医	治疗伤员和疾病中的海员及水手	观察力
调理室	调理长	能够节约水和粮食，水手的疲劳度不容易上升	命中力
饲育室	饲养员	饲育牲畜，粮食，生产粮食，食粮消耗减少	命中力
单人房	任意海员	生病的海员能早日康复	——
娱乐室	任意海员	能降低水手疲劳度，生病的海员早日康复	——
测量	测量士	船只航行快速，配合船长进行自动航行	测量术
舵轮	操舵手	航行快速，转向容易	操船术
甲板	甲板要员	不容易产生老鼠，但水手容易疲劳	生命力
见张台	见张り	便于探索宝物和发现港口	观察力
マスト	操帆手	航行快速，转向容易	操船术
海兵诘所	冲锋队长	白刃战容易获胜，单挑之职	剑击术
武装炮台	炮击手	炮击命中力高	命中力
物资仓库	——	水和食粮的舱位	——
积荷仓库	——	货物的舱位	——
船首像	——	加装船首像，不同船首像有不同效果，一共十种	——

■游戏实用技巧与心得

贸易心得

本作中贸易的困难度降低了很多，每到达一个新的港口需要先去王宫或是总督府签订贸易契约，之后才可在该港口进行贸易和商业投资（注意该港被其余势力独占的话就无法签订契约）。要想在贸易中谋取暴利，就一定要好好利用流行。如果特产品在某地区流行的话，我们马上从原产地购买流行品到这些地区的港口抛售，获得的利润将非常之大！抛售流行品能提高占有度，一次抛售的特产品达到一定数量，该港的交易所还会给玩家推荐状或介绍状，拿着状去王宫，国王会破例提高我方势力的占有度。流行情报一般是在该港口的广场处打听得到。队伍中有了传教士后让其在广场作“交易品的发放”，可以制造流行。交易品的发放产生的流行可能在本港，也可能在其他港口，这些情报可以从交易品的发放后店主的反馈中得知。

除了流行，特产品货物也加入了品质这一参数，品质从高到低依次分为一到五级，不同品质特产品购买时的价格一样，不过卖的价格却相差很多。提高特产品品质的方法就是增大我方势力在该港口的占有度并促进其发展，占有度越高，提供的特产品品质就越好，供货数量也会大幅增加，此外还会有新的交易品出现。

进行贸易时要注意各港口的物价增建是有规律的：同类物品（例如同是贵金属或者同是矿石）的买进卖出，就能够保持物价的相对稳定；但如果买卖的是不同类物品的话（例如在某港口买入酒类，卖出装饰品）的话，那么时间一长，酒类的价格会不断上扬，而装饰品的价格却会不断下跌。所以一条商路要保持持久的高利润，最好能够尽量保持是同类特产品间的买卖。

发家致富的基本流程

■第一阶段：游戏刚开始时我们的资金和契约港都很少，建议先多买些舱位多的小船，去造船厂进行改造增加积荷仓库。接下来就在附近的几个港口之间利用差价来回赚钱，水手的数量减为必要数——其实每艘船1个水手也没什么大碍，初期进行贸易或是探索时建议每艘船配备3名水手就足够了。

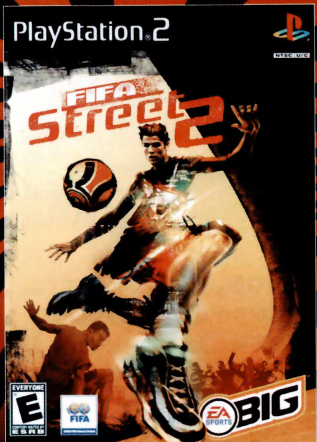
■第二阶段：等赚到2、30万的时候就可以出发去别的地方进行探索了，这里建议先去非洲和南美洲，因为此时这些地方的大多数港口都还处于初始阶段，甚至没有其他势力的投资，我们只需花费极小的代价就能在这些港口取得极高的占有度甚至是将其变为我方势力的独占港口。另外，这些地方的特产品卖到别的地方利润非常大，例如烟草、香料以及各种稀有矿石等等，多跑几趟的话很快就能积累资金到200万以上。



↑在广阔的地图上探索各种宝物很有意思。

■第三阶段：其实有了这些资本的话接下来的发展方向就可以根据玩家自己的喜好来自由选择了。最传统的方法自然是扩大舰队，继续依靠贸易来赚钱，不过游戏中后期利用此法赚钱的速度其实是比较慢的了。最普遍的方法是建立地方舰队并实行海域委任，让地方舰队给你赚钱，这种方法的好处是将地方舰队基本交给电脑托管，我们只需每个月等着“纳贡”就行了；建立地方舰队一定要保证舰队势力够强、并多提升我方势力。还有一种方法是使用“威压”指令并成功，让对方势力每月向我们“进贡”。当然最最赚钱的一个方法就是多进行海战并取得胜利，海战时尽量使用白刃战和单挑取胜，能从敌方舰长处获得大量资金——一支战列舰编队足以轻松荡平天下。

本作可以和PC上的《大航海时代ONLINE》联动，方法是在ONLINE版中得到某些补给村庄的暗号并在本作中找到该村输入相应的正确暗号才行。另外，NDS玩家之间也可以无线联机玩一个夺旗的小游戏。



FIFA Street 2

《FIFA街头足球２》这个游戏完全不同于传统的足球作品。它更多强调的是个人的技术，而不是集体的配合。另外，花哨的动作和无规则的比赛也明显是为了让大家纯粹图个痛快。 □文/小沛

PS2	本刊译名：FIFA街头足球2			EVERYONE E
	EA	29.99美元	2006.2.28	
体育运动	DVD-ROM	美版	1-4人	430KB

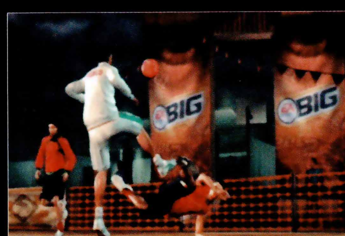


这个游戏真的不能多玩，否则你就会习惯其中让人眼花缭乱的精彩表演，反而觉得现实中的比赛越来越缺乏观赏性，特别是某些国家队。但其实游戏终归是游戏，真实世界中的球星也不可能在场上玩花样给你看。

FIFA足球学堂

让人眼花缭乱的《FIFA街头足球2》来了，大家准备好在球场上一展超炫的球技了吗？这一系列可没有传统《FIFA足球》里的比赛规则，取而代之的是充满动作要素的自由风格，游戏中采用的是四对四作战、一对一单挑以及其他游戏模式。

本作与前作一样，由各个国家队中人气最高的球星组成一支4人的队伍，在本作中，玩家可以操作自己喜爱的球员进行比赛。在整个游戏中，比分并不是最重要的，花哨的过人动作，精妙的射门方式才是本作的精髓。本作中对右摇杆的特技动作进行了强化，不再是8个方向对应8种动作，而是变化成了和格斗游戏类似的搓招方式，这种操作方式在代入感上应该



要比前作的操作方式好上很多。

本作的编辑模式也比原来丰富了很多，玩家可以轻松创造出只属于自己的原创角色。可编辑的要素包括：人物体格、脸型、发型、肌肉强度、球衣、球裤、球鞋等等，总之，一切可编辑的要素都能在本作中实现。

盘带传射入门



作为足球游戏入门的盘带和传射是最基础的要领，不管其他高级技巧有多么重要，这些基本要领还是要烂熟于胸的。首先，本作的移动不是用十字键，而是用左摇杆。R1是加速，不过加速在本作中并不是非常实用，一是因为场地较小没有多少领先优势，二就是惯性太大影响急停。在传球方面，叉键是短传，方块是高空传球。这两种传球的时机非常重要，因为在小场地里一旦被断球就意味着会被快速反攻，因此在确保能自己突破的时候没必要传球配合，因为本作的初衷就是要展现球员的个人素质。射门是圆圈键，而且根据你按的时间长短来决定射门的力量，当然，射门光有力量是远远不够的，特别是这个游戏中的球门都非常小，所以角度很关键。对方球门上的紫色圆圈就代表你的射门点，用左摇杆就可以调节。而当对方进攻时，赶紧按三角键就能控制守门员防守了。本作的基本操作中最常用的就是这些，首先熟练一下吧。

不可思议动作

上面说的那些技巧都是比较实用的，而下面说的动作则是实用性一般但非常具有观赏性的动作。在这款游戏中也有专门练习这些动作的模式，其实方法也不难就是要注意节奏和时机。简单说就是L键开始颠球，L、R同时按就可以用膝盖、肩膀、头来颠球，如果再配合右摇杆的操作则可以使出梦幻般的颠球动作，这些动作有很多都像是杂技，几乎是现实中不可能做到的。当然了，这些动作的设定也并不是完全为了炫耀，其在过人和积分方面还是有一定帮助的。



↑罗纳尔迪尼奥的球技确实出神入化，但要他做出游戏中的所有动作估计还是不太可能的。

实用高级技巧

说完了最基本的操作后，我们就开始了解一下本作中较为高级的技巧。首先，咱们先讲讲在进攻时有哪些技巧。这里有一个按键非常重要，那就是R2。这个键的功能比较复杂，基本上就是“粘球”，把球紧紧控制在自己的脚下，以便做各种花哨的动作。以下说的每一种动作都需要按住这个键，谨记。先是配合右摇杆，这是最简单的过人技巧。推上是过顶穿越，推下是从对方的裆下传球，推左或者右则是转身护球。这些技巧都是过人时最常用到的方法，不但操作简单，而且效果都非常不错。另外还有一种方法更加精彩，只需要再按住L2键后重复上面的各种操作就可以做出更加花哨的过人动作，其在动作幅度和效





果上和前者略有不同，这就需要玩家在游戏中按照实际情况来选择用哪种动作。

说了进攻后咱们再说说防守。对付一般的防守按方块或者圆圈键都可以，而如果对手也用诸如过顶等高级动作时就需要特别的方法了。本作中，防守的方法要比进攻简单很多，这也是非常体贴的地方，因为进攻时是我们在掌握主动，所以速度可以随意控制，而防守的时候我们是出于被动的，因此简化防守的方法有利于加快防守的速度。好了，不废话了。防守就是推右摇杆，但不是随意朝哪个方向推，需要留意对方的动作。例如对手过顶传球时就应该推上，左右带球时就推左或者右，而裆下传球时就推下，这可是非常考验大家的反应，必须好好练才行啊。

超炫必杀特技

最后我们要说的就是本作中最高的技巧也是必须要掌握的制胜法宝。大家可能都注意到屏幕上方类似与气槽的东西了，那是积分条。当进球以及实用技巧时这个条都会增加，加满之后就可以发动必杀技了。加满后，场地的中央会出现一个中间有五角星的大圆圈，当你带球进入这个圈后，必杀技就开始发动了。必杀技发动是有时间限制的，当时间耗尽后就会失效，而在这段时间内射门则可以实现超大力射门，而且射门成功之后不但会增加自己的进球数还会扣掉对方的进球，威力实在惊人，是反败为胜以及大比分领先对手的必要手段。另外在时间耗尽之前使用越多的过人技巧，必杀射门发动的威力就会越大。以上就是这款游戏的基本操作，其实上面这些也都是些最基础的介绍，要真正在比赛中灵活运用则需要反复练习，做到任何操作都能自如掌握时就可以称作是这款游戏的达人了。



↑当场地中间出现这个标志的时候一定不要错过。因为如果发动必杀技射门成功的话，不但自己得分，对方也会扣掉相应的分数。



在这款游戏中，与其奋力拼杀倒不如悠闲自在地在球场上炫耀一下自己的球技，因为这样会增加必杀技的实用几率。

影子传说

关于暗影刺猬Shadow“同志”，我的一位朋友是这样评价的——“怪了，怎么一不留神就成了它的粉丝了呢？”其实这也没什么好奇怪的。在一个亦正亦邪的人物面前，我们常常表现得没什么抵抗力。这样的人物总是带有极强的个性，而且往往有着一段悲剧式的过去。于是，他们在不经意间透露出的忧伤很容易就会触动我们的内心，让我们无力将这些人物挡在心灵之外。而Shadow，就是这类人物中一个杰出的代表。



那道酷毙了的黑影在Radical Highway上一闪而过，就像一道划过夜空的沉默闪电。五年前那个热情似火的夏天，这只叫做Shadow的刺猬化身成了一颗子弹，以一种“帅呆”的姿态击中了我青春悸动的心灵。



透过时间的迷雾，Shadow与Sonic这两只英雄的刺猬初次邂逅时的情景，又一次生动地在我的脑海中浮



现了出来。Green Forest，在这片神秘而繁荣的森林中，Sonic与Shadow展开了一场电光火石的大战。面对这只与自己有着几分神似的暗影刺猬，Sonic第一次感到了力不从心。那个时候我隐约感觉到，这只像影子一样神秘的刺猬，将会像Sonic一样长久地飞驰下去，成为玩家们心中的另一个经典。

同样是令人窒息的速度感，在这两只明星刺猬身上却似乎有着截然不同的含义。当Sonic在城市与森林中恣意奔跑的时候，我们能够看到激情、年轻与活力，而当Shadow于大桥与太空船中寂静滑行的时候，我们却看到了冷漠、孤独、甚至还有一点点颓废的气息。于是，在看Sonic飞驰的时候，心中总会涌起一股冲动，想要和他一起奔跑，勇往直前；然而在看Shadow飞驰的时候，心中却是空空的，偶尔会有一道寂寥的感觉划过，怪怪的。

也许是他们之间彼此不同的经历导致了气质上的差异吧——Sonic的身边有助手，有爱人，还有多得数不清的朋友们。至于Shadow呢，他似乎一直就是一个人，自从被蛋头博士唤醒之后，他就一直在孤独的奔跑着，在他身后那道金色的残影中，似乎总是有着一种绵长的、无法言表的忧郁。

这个神秘的Shadow究竟是谁？这个谜团一直笼罩在我的心头，挥之不去。当然，我敢肯定的是，这个问题还有许多人都回答不上来，因为就连Shadow自己也在困惑着。“我是谁？”这个经典的哲学问题之于Shadow，确实很难回答。

在五年前的那场大冒险中，Shadow被分配到了黑暗阵营之中，但是很显然，他并不是一个彻头彻尾、血统正宗的恶棍。虽然他一次又一次地在Sonic前进的路上制造了这样或那样的麻烦，然而在他的身上，我们丝毫看不到蛋头博士式的野心与疯狂，也从没想与谁刻意为敌。在故事的最后，他甚至还和自己的对手Sonic联手拯救了世界——没错，像Shadow这种亦正亦邪的人物向来都是人气爆棚，FANS遍地流传的主。而这样的人物一旦做出正义的举动，所引发出FANS的唏嘘也必然会相当壮观。回想当年《KOF》中“万人迷”的八神同学，当他在KOF97中掐住大蛇的脖子并与之同归于尽的时候，许多玩家心中的感受，又怎能用“感动”这个词来一言蔽之呢？

在SEGA的新作《暗影刺猬》中，Shadow更是将这种亦正亦邪的品格演绎到了极致。随着剧情的不断推进，他既可以成为一个拯救世界的英雄，也可以成为一个毁灭世界的魔王，或者，他还可以什么都不是，只不过是众多复制机器人中的一员，“泯然众人矣”。不过，无论他走向怎样的结局，他都会是一个面对自我的巨人，不为别的，只为他在寻找自己身世时候的那份执着。

他追寻着那些混沌宝石，一路马不停蹄，任何阻碍他前进的事物都会被他无情地摧毁。然而他的内心深处，却不像他的外表那样冷酷无情。有关他身世的谜团像是一股灼人的火焰，撩拨着他的内心。当然，他也会有脆弱的时刻，如果你足够细心的话，你便可以在每一关开始之处听到他内心的独白——“我究竟是谁，为什么我遗忘了自己所有的过往？”“我究竟是谁？我一定要到答案。没错，尊重你的内心，这比什么都重要。Shadow在每一个路口都会感到彷徨与失落，因为他不知道自己从哪里来，同样也不清楚自己该向哪里去。只有混沌宝石才能够解开他的身世之谜，所以，这些闪动着诡异绿光的宝石进入了他的内心，成为了他唯一的精神支柱。

让现实的灯火暂时熄灭吧，在一片静悄悄的黑暗中，我们隐约看到了他已经遗忘的过往——玛丽亚、教授、生化蜥蜴、还有与索尼克并肩战斗时的情景。……这些记忆的碎片对于Shadow来说，是否过于沉重了呢？

苦难往往是最好的课本，它会使人一夜长大，也会激励人不断前进。然而不幸的是，在解构主义与精神胜利法的侵蚀下，“对沉重的过往刻意遗忘”便成了大多数人的做法。他们忙着遗忘，一味等待着伤疤的痊愈，并在这个过程中渐渐麻木。而Shadow呢，却走向了一条与常规截然相反的道路——他对于苦难从不避讳，并且想要找到苦难的源头。在这个过程中，他不断地升华着自己，并最终成为了举世无双的英雄或是魔王，成为了一个时代的最强音。

费尽九牛二虎之力寻找自己的身世，到头来却发现真正的Shadow早已经死去，而自己只不过是千百个复制品中的一个罢了。在我看来，这无疑是一场不折不扣的悲剧，并不是每一个人都能承受得了的。然而Shadow呢？他只是经历了短暂的迷茫，而后便迅速振作了起来。他接受了自己只是量产化的战斗机器的这个事实，在这样的打击下，Shadow并没有就此消沉，他勇敢地向命运发起了挑战，他要战胜蛋头博士，不是为了诸如“世界和平”这类假大空的理由，而是为了证明自己存在的价值。



当然，在游戏世界里，与Shadow有着相似遭遇的人物还有许多，譬如说《最终幻想Ⅸ》中的黑魔导士比比。当他发现自己只是一个量产化黑魔导士的时候，他内心的失落与沮丧在瞬间便将他吞噬。不过幸好，他的身边还有有兄长一般的济丹和许多关心他的好朋友们，他们不断的鼓励让比比渐渐远离了困惑与不安，同时也让他摆脱了“复制人”的心理阴影，从此真正地勇敢了起来。然而，相较于比比，Shadow毕竟还有着太多的不同。他习惯了独来独往，因而他的身边并没有太多的朋友。没有人鼓励他，他只能用战斗和胜利来鼓励自己，他一直在战斗，永不停息地对命运进行着战斗。当Shadow与蛋头博士对峙的时候，我们看到他昂首挺胸，神色坦荡地说：“博士，你制造出了我，但我会让你为此而感到后悔的！”那一刻，他简直酷得无以复加。

有人说过，一个人对待死亡的态度往往折射出他对生命最真实的看法，亦是对其人格力量和理性最好的检验。很多游戏的主人公面对最终BOSS时都会面临着死亡的威胁，而正是这个时候，他们身上所表现出来的大义凛然的气息，让他们看上去比任何时候都更像是英雄。何况，当Shadow面对蛋头博士的时候，他面临的还不仅仅是死亡的威胁而已——蛋头博士是他的造物主，换言之，是他世界中的神。凭借一己之力对抗这样的人物，除了要有视死如归的精神之外，还需要一种抱有明确信仰般的洒脱感以及对苦难的极大承受力。而这样的条件，并不是任何一个挑战者都能具备的。

Shadow，这个在悲剧中沉睡了五十年的“人间兵器”，终于在苏醒的那一刻向玩家们展示出了他全部的魅力。是的，即使正义与邪恶，虚幻与自我是一个无法解答的难题，但只要还有追求的信心与勇气，就决不会永远地迷失自我。从这种意义上讲，Shadow是位真正的英雄。他在永不止息的奔跑中燃烧着自己的生命，从这道黑金色的闪电身上，我们明白了，对命运的反抗并不是一种浪漫主义，相反它支持的是真正的现实主义。Shadow像一道神秘的影子在我们眼前一闪而过，我们追寻着他的速度，感受着他激昂的心跳，与他一起战斗在那片希望的田野上。

口文/张天然

老婆！快出来看上帝！

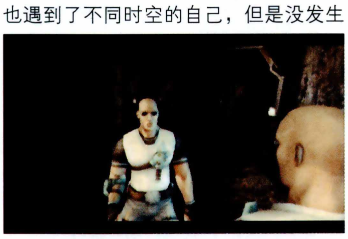
项少龙利用时空机器返回战国时代，目的是见证历史。可他却“找到”了秦王，保持了历史现状。而秦王最后却“焚书坑儒”，把项少龙的名字从历史上擦去了。

多拉A梦的“时空抽屉”简单实用，坐在毯子上，调整好时间，想去哪儿就去哪儿。野比没事儿就坐上它回到白垩纪看恐龙，有时还进入水下抓怪鱼……但是这个抽屉有点不严肃，因为利用它可以方便地进入小静的浴缸。

E.Gadd教授的时空机器刚发明出来的时候，碧奇公主自愿充当小白鼠。她乘坐时空机成功地回到了“过去”，结果她在过去被绑架啦。为了救她，马里奥利用时空机器造成的“时空洞”，穿越时空回到过去。马里奥和路易在过去遇到了婴儿时期的自己，“四个人”组成了救公主小分队……

这个游戏挺有意思，但是故事编的有点问题。婴儿的能力过分夸大就不说了，时空观念上的设计似乎不够严谨。和过去的自己一起行动不会出问题吗？这件事发生在成年马里奥时代，马里奥回到过去和婴儿时期的自己合作，成功地解救了公主。这之后马里奥方面没什么问题了，继续正常的生活，直到死去。婴儿马里奥返回自己的时代继续生活，但是历史已经被改变了。按理说等马里奥长到“救公主”这件事的年代，“救公主”还是要发生的，因为确实发生了。但是发生了就有矛盾了，因为这件事不是在未来已经解决了吗？

“和不同时期的自己相遇很可能使时空错乱，导致自己消失，更严重的是可能会使宇宙毁灭。”可见《回到未来》中，布朗博士警告马丁不要和未来（或过去）的自己相遇是非常有道理的。而波斯王子在这方面就谨慎的多，虽然他也遇到了不同时空的自己，但是没发生



意外。事情是这样的：王子为了改变命运就要阻止“时之沙”的诞生，就要干掉创造者“时之女王”。在找女王的途中，王子遇到了一个长相丑陋的“神秘”人。王子得到幽灵面具后才知道，这个神秘人就是戴上面具的自己。其实神秘人是发生了“异变”的王子，不能算是王子本人，所以后来这个丑陋的人死了也没关系。这个设计太狡猾了。

其实救公主的故事可以这么理解：小马里奥碰到来自未来的自己，和他去未来救公主。他当时并不知道公主被绑架这件事的具体情况。长大后亲身经历了这件事，就知道了事情的前因后果。然后回到过去见到婴儿的自己，再救一次公主。用这样的顺序进行，游戏的故事就比较合理了。但是时空机器就会感到很尴尬，因为它被E.Gadd博士发明于马里奥成年时代，一起穿梭时空回到过去，使它可以见到青年时的E.Gadd教授。E.Gadd教授见到“自己发明的”这个机器却不认识也会很尴尬，他会搞不明白为什么到老才发明出这个机器呢？

《时空分裂者3》在这方面给出了解释。事情是这样的：天才坏蛋Jacob Crow到老才开发出时空机器，他用这个机器回到过去，把时空机器交给了年轻时代的自己。这样一来就可以让年轻时的自己少走很多弯路啦。最主要的是年轻的自己可以继续研究，这在很大程度上把自己的寿命延长了。这么说有点乱，还是从头说起吧。

故事的背景是公元24XX年，科技已经发展到极端先进的程度。地球发生过很多事，包括著名的2243年“机器战争”。而这时的地球是不太平的，尤其是“时空分裂者”的出现。时空分裂者是一种来自未来的怪物，可以隐形和进行时空穿梭。面对这种情况，人类唯一的办法是，摧毁时空机器从而避免这种情况的发生。这和王子回到过去阻止时之沙诞生是一个道理。但是时空机器坏了可以重新制造，所以时空机器的能源——“时间水晶”，成了人类摧毁的首选目标。

Cortez是人类挑选出来的一名精英，他实在是厉害，敌人不是他的对手，这下时空机器真的有用了，坏蛋们正好利用它逃跑。分裂者带着9块“时间水晶”逃跑。最终还是被Cortez夺了回来。

当前的时间是2401年，Cortez终于带着夺回的时间水晶返回地球了。但是地球这时却战火弥漫，时空分裂者有些已经来到了地球，并且还有很多没见过的怪异生物。Cortez遭到了时空分裂者大型飞船的攻击，他驾驶的飞船被击中，发生故障坠落在地上。被战友唤醒后他需要对抗这里的成群的时空分裂者。但敌人实在是太多了，Cortez面临危机。这时远处的山坡上一个黑衣人出现……

来到总部后，商议决定让Cortez利用夺回的时间水晶穿梭时空，来到时间水晶被开采前摧毁它，这样就不会发生这些事情了。根据调查显示，时间水晶最初出现在1924年苏格兰的一个名为Urnsey的小岛上。利用时间机器，Cortez回到了1924年。到达这里的情况是这样的：一个怪异的苏格兰中年人一边抽着烟斗一边悠闲的哼着小曲，在海上划着木船。突然一个光圈出现在他的船旁，Cortez从里面掉下来落到海中。这就是时空传送时的效果。苏格兰人好心的把他拉到了船上，多么幸运啊！突然海水剧烈震动，回头一看原来不远处有好多艘英国海军大型军舰，他们正和外国军队为了争夺小岛展开战斗……

由于穿梭于不同的时空，所以每个时空中的情节设计可以很随意，真正做到了天马行空的效果。Cortez在岛上的实验室发现一个年青的男人，但是他却利用时空机器消失了。根据照片上的日期，原来他去了1969年。为什么他在1924年会拿着1969年照片呢？（注意，从这里开始就时空错乱了）于是Cortez被传送到1969年的俄国。刚到这里就碰到一个潜伏着的男人，他告诉Cortez他的女友被Khallos绑架了，他们威胁他帮助研究“永恒的生命”。两人躲在箱子后面看到了使用时空机器的男人和Khallos合影的情



况(解释了前面的照片)。在解救女友的列车上，Cortez和“自己”相遇。帮助自己消灭敌人后，继续前进钻进了时空洞。来到另一辆列车上，这时的情节和刚才自己帮助自己的情节相吻合，只是这次换做那边的自己帮助这边的自己了。

然后追随线索来到1994年，场景是一个闹鬼的公寓。在这里Cortez又发现了自己，使用“鬼魂枪”干掉幽灵保护另一个自己前进。时空转换后，自己变成了另一个自己，这时的情节又和前面吻合，只是这次换做被对方保护着前进。这么描述显得有点乱，其实就是每个情节都出现了两次，分别控制两次不同情况时的“自己”。

最后这个鬼屋被Cortez摧毁，那个使用时空机器的青年男人痛苦地站在雨中。这时，突然出现了一个“时空洞”。这个男人的老年的形态从里面出来，告诉青年的自己说：“你想和我一样浪费大半生吗？其实时间水晶才是关键。利用水晶和我的研究没人可以阻止我们！”说完后他就带着青年的自己消失了。这就是前面所说的自己给自己研究成果的情况。

这个光头博士就是Jacob Crow啦！他在2052年成立了U-Genix公司，专门从事非法研究。所以Cortez来到2052年，深入U-Genix建筑的内部，来到Crow的秘密实验室。最终干掉大型机器人后，找到了老Crow。当时对话的情景是这样的：Cortez说：“1994年，你把时空机器交给青年的自己。你这个坏蛋！”Crow听完后表情显然很惊讶，说：“真的？我是怎么得到时空机器的呢？”这时，时空洞又出现了，青年Crow从里面出来。他给老年的自己带来了时空机器，自豪地说了句“这次换成我让你大吃一惊了！”。然后就和老年的自己消失了。

来到机器战争的2243年，因为城市下方深处也有Crow的实验室。里面有大批机器人、战斗坦克还有很多生化研究仪器。原来Crow试图使用时间技术发明使自己永生的机器，但是错误的创造出很多僵尸和鬼魂，还有时空分裂者。由于他的年龄已大，很可能活不到发明“永生机器”那一天。所以他利用时空机器回到从前，并把时空机器交给了年青时的自己……最终他合“两人”之力把自己改造成和机器的合体形态，并安装了时空机器，可随意穿梭时空。他成功了！

解决的唯一的方式还是回到Crow第一次得到时间水晶的地方，毁掉时间水晶。没有了时间水晶，他就不能建造时空机器，也就没有这些事和“时空分裂者”。之前的调查显示（是之前吗？我已经晕了），原来时间水晶就在1924年的苏格兰Urnsey小岛，只是不在岛上面，而是在水下。

最后的结局出人意料，Cortez并不是唯一一个想利用时空传送阻止坏事发生的人。“与此同时”Crow在1924年派出了大批时空敌人来到2401年，目的是在Cortez拿到时间水晶返回总部的途中干掉他……所以，Cortez摧毁1924年时间水晶发源地前的一个任务，就是回到2401年保护自己……

这个游戏的故事情节非常有趣。虽然在时空传送方面的理念，不见得比《终结者》或《蝴蝶效应》惊人，也不见得比《哈里波特3》里的魔法有意思，但游戏最后的情节非常明确地展示了一个观点。那就是——未来就在眼前！ □文/剑纹





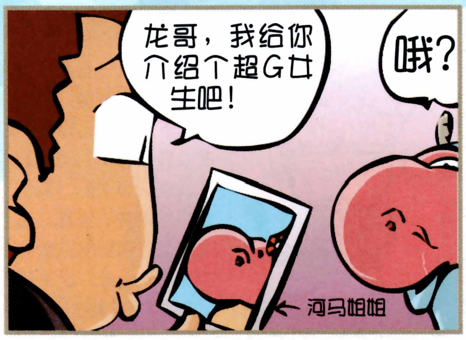
闯关族的家·天旋地转

第一百七十八回

□主持/小沛 □插画绘制/华尧

伟大的有产阶级游戏家、电软的人气写作家、常年主持闯关族的家、看信千封不晕家——唯夜同志。因长期带病坚持工作，于2006年3月……暂离编辑部，做短时间的休养。（这样的开篇没有吓倒大家吧）所以呢!本期闯家就是我小沛的天下了！哈哈哈哈……（画外音:小沛大人，千秋万代，文成武德，一统江湖！）

话说回来，华尧这个家伙还真是很不给我面子，都跟他说这期是我小沛主持闯家了，可他在栏头图中还是让叶子挡在我前面……不过，小沛的女装打扮是不是也很可爱呢？和叶子就像一对好姐妹！（……呕吐半小时！）也许是出于对叶子的怀念，华大师将所有的编辑都变成了和叶子一样的女性。像我小沛这么玉树临风的还好说，你们看看风林，那么坚强的北斗都恶心得快晕过去了。而可怜的著子同学干脆被所有“MM”的裙底风光给整吐了。魔王（雪飞）君依然镇定自若，手里拿着通过时光隧道取得的革命手柄自娱自乐。PERFECT君因为太喜欢《金刚》，干脆自己也变成了大猩猩，而且还露点！好在华尧及时做了技术处理……至于大怪和猴子，这两个家伙什么反应都没有，一个在玩NDS，一个还在练习用尾巴飞行呢！最后，本期栏头图中的一大疑点人物——“花内裤”同



学，他到底是谁呢？知道答案的朋友可以来信竞猜哦！

前面闲扯了一些，也许是因为有些激动，所以小沛还真不知道说些什么好。不过我可是编辑部里少数不以外语混饭吃的，言下之意就是：小沛是文学达人！好，你不信，下面就给大家拽两句。

盼最终幻想12
闻她时，如微风拂林。见她时，如完璧美琳。
几多坎坷、数次耽搁，唯我夜长梦又多！
大作如斯，怪她不得，谁教史艾行事财源硕？
发售日近，小编沛然，皆盼神作早临阖。
如若再延，玩家愤然，六月雪飞胜窦娥。
管你大圣齐天、辉同七星北斗，不过猴子一个。

好了，拽完了。大家从中能看到多少小编的名字？答案是9个哦，你们自己找找看吧。如果您自认为文学功底比我高的话，就多多包含，提些意见。

为了做好本期闯家，小沛可是忍痛将手上非常重要的米花通信和超G女生都暂停了一期。希望自己能够全心全力投入到如潮的信海当中，这不，本期的四格漫画里，华尧大师也把小沛的不幸遭遇如实地反映了出来。不过要声明一下，唯夜的病可跟小沛无关啊，而且我也仅仅是临时代班，喜欢叶子的朋友们应该很快就会看到病愈回归的叶子。而在这期间，小沛会认真完成这个艰巨的任务，同时也请各位支持我这个闯家新手，谢谢！

“家是人生的避风港，闯家是玩家心中的天堂。”

——江苏常州 邵琪

VOICE 期待什么呢？忽然间迷茫了，放弃了大学在家待着，忽然间没了目标，没了动力，追求什么呢？原以为游戏还可以拿来慰藉一下失落的心情，拿着手柄盯着屏幕上的主角，呆看了一个小时却没移动一步，何去何从呢？叶子姐应该还是捧着手柄在那里努力着游戏吧！也许，简单点的忙碌会是一种快乐。一直觉得自己写的一段话写出了自己的全部：一直在期待有某种意义的六月来临，却发现自己越走越远，一直生活在9月的秋天，看落叶从身旁飘落，看树枝上光秃的寂凉随着那淡漠的夕阳落在自己的身上……六月——好遥远！

From 浙江 六月



高中虽然辛苦，但绝对不是人生中最痛苦的阶段。考大学很难，但大学生活却是一生中最快乐的天堂。为了进入天堂，历经黎明前的黑暗是值得的。

说了冠冕堂皇的话，下面来点儿实际的。你现在不到20岁，人生对于你来说等于刚刚起步，之前的学习都是为了踏入社会做准备，而仅仅高中毕业在当今时代看来是远远不够的。“三百六十行，行行出状元”的道理是没错，但随着时代的进步，这句话的实现也有了新的标准。哪一行不需要知识？那一行不需要辛苦付出？考大学也不过是辛苦三年，而这三年换来的是你一生的幸福。

说教的话小沛不想再提了，相信老师和家长都没少说，而且你自己一定也懂这些道理。我非常理解你这时候的心情，那种虽然向往但心中又充满排斥的感觉。这时候能帮助你的就是你自己了，想清楚究竟什么样的生活才是自己向往的，让自己鼓足勇气。如果你肯坚持，哪怕是强迫自己熬过这段时间，9月的金秋，你会怀着完全不同于现在的心情踏入新的人生起点。

“我觉得闯家是我第3个家。”

——江苏南京 孙涛

VOICE 叶子，能否告诉我《铁拳5黑暗复苏》能出PS2版本吗？今年我就等这个呢。可是等了那么久就一PSP版本，没钱买PSP啊！不是让我干瞪眼吗？还有就是格斗天书怎么就不介绍一下关于铁拳的东西呢？这可是神作啊！

From 四川 遂宁 一袋花椒

关于这个问题叶子哪里会有我小沛更加关心？说实话，当初刚听到《铁拳5》要推出新版本时，小沛就开始期待PS2的家用机版了。然而很不幸，到现在还是没有任何消息，而且据风林的预测，NAMCO也不太可能会推出家用机版。为此，急切盼望PS2版推出的小沛和大怪都和风林打了赌。不过风林说的也有道理，《铁拳5黑暗复苏》充其量就是《铁拳5》的修改版，在目前格斗游戏日趋衰落的大环境下，《铁拳5》的发售已经基本达成了市场的饱和，其修改版不见得会有很大的市场。而且这个修改版已经日趋完善，其成功经验应该会搬到未来的《铁拳6》中，这样也能为《铁拳6》赢得不少期待。另外，PSP上至今还没有推出过3D格斗游戏，也就是说相对于大作成群的PS2，PSP更有发展前途。而且即便要推出PS2版，那也不太可能在PSP版推出之前发布消息，因为“独占”会让PSP版卖得更多。不想买PSP的玩家现在也只能盼着后面这个猜测实现了。

至于格斗天书，我们的确是登过《铁拳5》的内容，可能是那一期您没有看到。因为最近发售的格斗游戏比较多，所以我们的内容也不可能只局限在一款已经发售了一年的游戏上。

“看着电软打游戏也是一种享受~~”

——山东东营 胡晓伟

VOICE 最近小沛是越来越活跃，越来越胆大了。你说他办超G女生已经够让人羡慕的了，他还能得到每个女生的照片，这就让每个热血男儿都想拍他两下，太激气了。我记得小沛兄是有女朋友的吧，他这样做不怕他女友和她玩真人PK么？

From 四川宜宾 狂剑

主持超G女生有错么？男同胞们嫉妒我也是可以理解的。说实话，小沛主持这个栏目可是付出了不少代价。首先，家有美眷，生怕因为工作原因造成“真人PK”的不堪局面；其二，该栏目制作耗时，每次小沛都要拼命挤出时间采访以及拍摄，甚至有几次我都是牺牲了周末的休息时间；其三，为了拍出理想的照片，小沛购买了较为专业的相机，并且苦练摄影技巧。同宿舍的室友每晚都要免费充当我的模特，有时小沛一时疏忽将限制级画面拍下，也会惨遭毒打……最后，站得高，摔得重。这个栏目这么受欢迎，小沛的压力也非常大，生怕哪一期做得不好。

在最后，小沛再补充一句：超G女生绝非“选美”，大家不要只在相貌上品头论足，因为小沛已经收到几封关于说某某期女生不够漂亮的信了。大家冷静想一想，玩游戏的女生非常少，愿意展现自己的就更少了，我们男生在这个时候不应该用有色眼镜来观察她们，而是应该更多关注这个弱势群体，给她们支持。小沛在这里谢谢大家了。



每日睡眠保持在两小时



荇菜

●一个人在单位加班到半夜，肚子饿了起来，于是在办公室四处踅摸同事们留下的残羹冷炙。果然，在暗凌桌上发现了半袋面包片。可是又不知道还能不能吃，遂发短信询问之。

“你桌上的面包没过期吧？”

“今天早上买的，应该还算新鲜吧。旁边还有一瓶鲜橙多也可以喝的。”（暗凌真是好人啊）

“哦，没有鲜橙多了。”

“怎么会没有？我明明下班之前放在那儿的。”

“本来是有的，不过刚才已经被我喝掉了。”（鲜橙多盖子上印着保质期，不需要事先请示……）

●In Store April 2006!

翻译过来就是2006年4月上市--劳拉终于要回来了。尽管经过了数年的沉寂，尽管前作遭遇了滑铁卢，尽管已经物是人非、连制作组都已经被彻底更换，但你仍然是我不变的等待！

●有些人你一辈子都不能忘记，有些沙漠你一辈子都走不出去。

小沛说：荇菜最近真的很忙，每天瞪着一双死鱼眼到处吓人。就算你每天睡的少，有黑眼圈，你至少也画画妆再出来嘛，吓人就是你的不对了。

惟恐天下不乱，就盼地球不转！

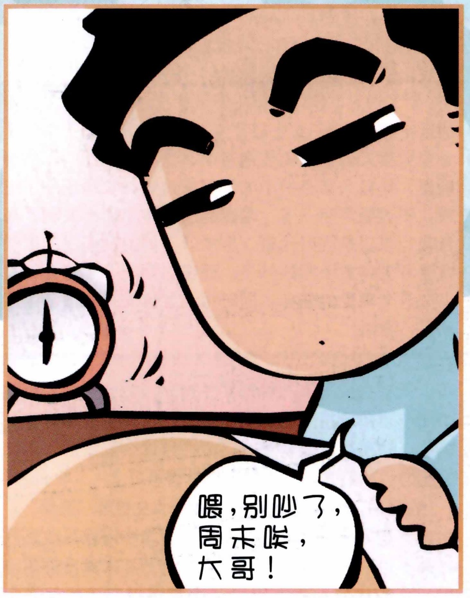


PERFECT

●不久前还在和同事说起丸山嘉浩帅位不稳，结果几天后真的被言中，丸山以调职名义离开了日本360的指挥一线。紧接着，又传出了皇马俱乐部主席弗罗伦蒂诺引咎辞职的消息，或许很多人对“浮华”的球星政策颇为不满，但是他在位四年间让俱乐部从赤字2.7亿美元的破产边缘瞬间扭亏为盈的经营手段也的确让人钦佩。不过无论如何，今年2月都注定是个充满动荡的月份。

●2月的“动荡”不仅来自业界和球场，也来自编辑部，比如这期闯家就换做小沛客串主持了。据叶子说小沛对于闯家是蓄谋已久的，那我们不妨看看小沛有什么高招让叶子的支持者满意。

小沛说：丸山同学的离职竟然被PERFECT说中了？！这个家伙平时最爱胡乱“预言”，由于说得太多，中那么一两个也没什么新鲜的。不过至于小沛主持闯家可不是蓄谋的，明明是风林临时通知我的嘛，我冤枉啊！



“游戏，闯关族的心灵媒介。
家，闯关族的栖息之地。
电软，闯关族的力量之源。”

——河北秦皇岛 罗浩

VOICE 唉……看到叶子成天飞扬跋扈地欺负木头的狂样，真是为男同胞打抱不平了，对付叶子这种暴力女只要以暴制暴了。其实……我想说……我想飞月姐回来整一顿叶子。让木木同学有些平衡感，问题的关键是，怎么能不让叶子看到我写的这些话呢？伤脑筋啊。 From 吉林松原 张聪

你真是个预言家，叶子果然没有看到你的这些话，不过过些日子她会看到的……你的主意果然不错，挑动她们窝里斗！不过……伤到谁也不好啊！本来电软的MM就少，她们可都比风林、小沛这些男生值钱。再说了，飞月现在已经成为了“TOYS”的当家花旦，哪有时间过来教训叶子。而且像我和叶子也经常要去求她借新杂志看呢。

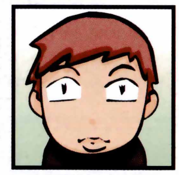
VOICE 以前我认为只有男生喜欢玩游戏，是因为上学时，没有一个女同学喜欢玩游戏，街机厅里没有一个女生，不过自从看到家和超G女生这两个栏目，发现除了叶子姐外还有很多女生喜欢玩游戏，在家里不但有女生，还有军人，甚至老师都有。喜欢游戏的人真的很多啊！ From 广东吴川 陈文强



喜欢游戏的真的很多，小沛也经常为读者的职业而惊讶，不过现在还没发现有高层领导……

至于女生，其实大家也不要小看了这个群体。她们虽然不像很多男生那么执著于游戏，但她们不见得就玩不好游戏。而且女生在某些类型的游戏上比男生更加擅长，因为她们心思比较细腻，而且耐心上比男生强。小沛的女友就是个例子，她在我手机中留下的泡泡龙记录，我两年都没能超过……（丢人啊！）

VOICE 前几天特意去电玩店买了本2002年的电软，看到那时的秃头风林，不禁有感而发，哎~~光阴似箭，岁月如梭，木头兄的头从一片沙漠变成了一片树林。 From 广西北流 李坚

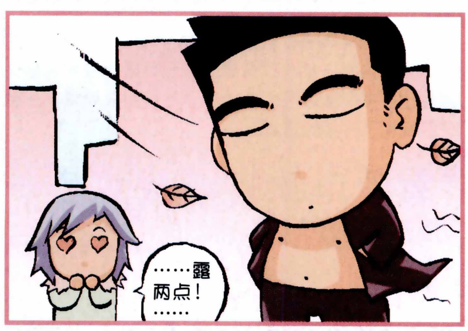


从沙漠变成树林，听起来好像是时光逆转啊。从我刚踏进电软编辑部的那刻起，风林就是“一片树林”了，而那时的小沛却有着脱发的苦恼……好在后来治疗及时，现在才保住了头顶的一方水土。

说起来小沛也是非常怀念“风秃”的经典形象，不过现在的华尧大师更为出色，他笔下的风林比那时更有灵性，更加逗趣，也非常适合COS各种游戏角色。对于过去，我们可以缅怀，而对于现在和未来，我们可以享受和期待。说不定再过50年，风林的形象就会回到过去的光头了。

VOICE 曾经有一款精致的主机放在俺的手中，俺买了，而且是俺这里的第一个。终于有一天使俺感到后悔莫及。如果老天非要俺说出一个理由的话，是的，俺买贵了。如果老天非要俺说贵了多少，我会说，我买PSP整整费了2500大洋啊！ From 河北石家庄 刘冲

2500元单独买一个PSP主机的确是贵了一点，但如果搭配了2G的记忆棒或者一款游戏的话，你就赚到了。现在一部1.5版的主机价格基本是2200左右，如果再买点配件的话起码也要2600以上。你知足吧，好歹你是你们那里第一个拥有它的人，肯定有很多人羡慕你呢。



VOICE 寒假一开始的时候，玩命似的复习了一周的最强游戏集合（PC+PS2+GBASP），而后又休息了半个月，读读书，写写作业，下一、二局棋……

突然发现生活中除了游戏，自己的身边还有太多美好的东西值得自己去品味、去珍惜了，好游戏玩得再多，如若无法注意自己身边美好的事物，那才是被生活玩弄的人。

游戏再好也得适量，一天别超过24小时就好了……（笑）请问小编们是如何安排各自工作、业余时间的？ From 北京 高辰

你是一位懂得生活的玩家，懂得品味所有美好的事物。小沛也非常热爱游戏，但是在风和日丽的早晨，我会选择先泡一杯清茶，放一段优雅的轻音乐，然后伴随着音乐开始整理行装，准备一天的远足。小沛是不会浪费难得的好天气，而躲在家里玩游戏的。独自玩游戏的最佳时间是短暂的闲暇、睡前的片刻以及独处的无聊时光。除非有很多人一起玩，否则小沛还是希望能够让自己的生活变得丰富一些。在最近出版的《游戏批评 春季号》中，小沛写了一篇《边玩边想》，其中就谈到了游戏和生活的关系，有兴趣的话不妨读一下，大家可以在这方面多做交流。

至于其他编辑，大家就各不相同了。荇菜、雪飞、北斗、猴子算是比较重度的玩家，他们的大部分时间都是在玩游戏。叶子、大怪、小沛则是有选择性地玩，喜欢钻研钟爱的类型。风林和PERFECT则因为工作繁忙只能抽出少数时间在玩游戏上，不过他们对游戏的知识却是最丰富的。我们大家除了游戏外也都有自己的爱好，只不过因为干了这一行，所以在游戏上花费的时间比较多。

VOICE 引用某网友的一句话“如果有下辈子，我还会把电子游戏作为我的爱好。”我想这句话放在闯家里应该没有多少人会反对吧。人就这么一辈子，应该抓紧时间，多玩一些自己喜欢的游戏。不要等到时间久远了，蓦然回首，才发现自己对原来那么喜爱的游戏已不那么喜爱了。 From 江苏海门 汤金勇

那句话绝对没人反对，因为这里是：闯—关—族—的—家！大家的共同爱好就是游戏，而大家共同的心灵依靠就是闯家，这里尽可以畅所欲言！

对待喜欢的游戏最好就是抓紧时间打穿，放时间长了还真容易渐渐失去兴趣。小沛由于工作原因，很少能单在一款游戏上下太多功夫，因而也错过了一些好游戏。不过我还是尽量挤时间，例如睡前玩一会儿，争取不让好游戏逃出小沛的视线。我也希望大家都能在游戏的世界中找到最大的快乐！



魔王，100太少，加50行不？



猴子

●猴子最近一直在兴奋和郁闷之间徘徊。兴奋的是春天来了，很多好游戏要发售了，尤其是《战国无双2》，玩了之后觉得赏心悦目，而这月又收购到NGC版的BIO维罗尼卡，这将是猴子的“生化补玩计划”历史上重要的一页。

●说到NGC，魔王这两天一直都盯着我那台银色带GBP底座的CUBE，并且诚心诚意要我以100元高价转让给他（还说要给机器装直读），说是为了玩苍炎之轨迹。雪飞呀，既然你这么喜欢火纹，那怎么不入张Z的呀……

小沛说：猴子！人家魔王那是逗你玩呢，你不要太当真啊，否则一时冲动100元就卖了多不值啊！不如小沛我就大方一点，120卖给我得了。而且以后魔王也绝对不会再去烦你了。

论中国电子游戏20年现状……



北斗

●“非著名相声演员”郭德纲似乎一夜间就突然大红大紫起来，北斗自己多少也算是一个“纲丝”。这些年已经很少能听到这种不是为了讲道理、就是单纯的逗乐、不定还能听到些芙蓉姐姐这类“新兴名词”的段子了，听郭德纲的相声，确实能把人笑到肚子抽筋。不是所有艺术都非得曲高和寡、超凡入圣的，有时候放下身段、简单通俗一点反而更能引起人们的共鸣——如郭德纲的相声。

●最近抽空把魔戒三部曲重新温习了一遍（片源自然是木头家），结果很无奈地发现片中几场战斗，尤其是圣盔谷之战，打的实在没有什么技术含量，人类指挥官的IQ最多只有半兽人的一半……

小沛说：北斗的个性一直比较突出，喜欢郭德纲也是因为他的相声不同于原先常见的形式。而北斗天生就是逗乐的！听他说话比郭德纲也差不到哪里去……

“游戏不能玩，电软还得看。
游戏有的玩，电软必须看。”

——广东兴宁 黄君

VOICE 总感觉05年过得很空虚：得到了心爱的游戏机，却失去了最心爱的女孩子。打穿了《鬼泣3》的DMD又如何？打穿了生化4的全佣兵5星又如何？我宁愿用我所有的一切，去换回曾和她说说笑笑的夏天。可是她永远也不会懂，我心中的难过也只能说给你们听听。从现实逃进游戏，从游戏逃进现实，如此往复，百无聊赖。会有人明白我的难过么？会有人在乎我的悲伤么？游戏早已沦为我逃避现实的工具。

From 河北唐山 赵晨赫



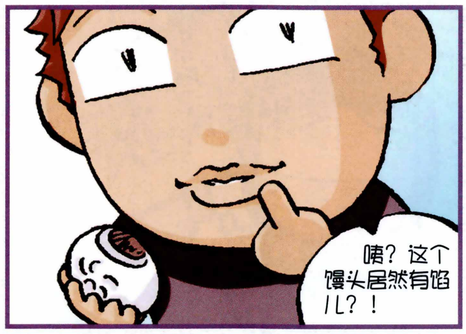
本来想劝你来着，可是发现你只有16岁后，小沛决定还是批评你一下好了！

你现在应该读高中了吧？敢这么早谈恋爱也算你勇气可嘉。不过你真的懂得怎么去爱一个人吗？你尝试过真正的刻骨铭心吗？这些东西在你25岁之前说恐怕都太早了，更不要说你现在只有16岁。感情的事很复杂的，如果太年轻就会情绪冲动，所做的决定也都是充满了幼稚的想法，容易伤人，也容易受伤。趁着年轻多读书，多培养一些爱好，对于将来会有很大好处的。

你说游戏沦为你逃避现实的工具，我可要替游戏鸣不平了。游戏的世界是独立的，它无法让你逃避现实，只能让你领略另一个充满幻想的世界。在这个世界里，你可以实现不可能实现的梦想，同时也能让你更加了解你自己。假如考砸了，游戏可不会帮你躲过一顿臭骂……

VOICE 在这个网游当道的时代，以前在街机厅的那些玩伴不是音信全无就是成了网游玩家。而即使在这样的环境下，我依然能成功地转职为一名TV玩家，不得不说，我是幸运的。但成为了TV玩家，也就注定了我终将以一个孤独的姿态面对以后的道路。独自一人面对所有快乐与悲伤的我，就好像是一个站在风雨中的浪人，孤单却决不妥协……数年后，一个名为“闯关族的家”的地方让我感觉如此温暖，这是我第一次感觉到其实自己并不孤单！原来我还有一个这么温馨的家！真的好幸福啊！如果能占用家的一角，我好想对你说：“我真的……真的好喜欢你啊……真的……好喜欢这个家！”

From 北京通州 李晓宁



看到你的信我很感动，同样作为一个电视游戏玩家，小沛也曾有过孤独感，那时候同样是靠着闯家以及无数优秀游戏度过的，所以小沛深知你当时的感受。不过所谓的孤独感其实也是因为你缺乏和周围人的沟通，想当初我周围的同学并不是所有人都喜欢游戏，然而小沛非常注重和他们一同分享游戏的快乐，于是久而久之大家就都有了共同的爱好。以后多用游戏和大家沟通一下吧，同时欢迎你成为家的一员！

天将降大任于吾，必先苦其叶子。



小沛

●第一次主持闯家不免有点紧张，不足之处还希望家里的人批评指正，小沛这厢有礼了。

●目前编辑部几乎人手一台NDS了，这使得PSP在编辑部的地位明显降低，虽然木头一直担当它的忠实捍卫者，但看到近期NDS上的无数佳作，还是忍不住买了一台深蓝色限定版……

●最后刊登一则声明：由于本期小沛接管叶子的闯家，所以“米花通信”和“超G女生”这两个栏目暂停一期，下期继续。

小沛说：这6页说完，我是真的不知道再说点什么好了！不知道大家对本期的栏目是否满意？相信缺点还是有的，不过小沛胸中的热情可是一点儿也不比叶子差哦。希望大家都能在家中得到温暖！

VOICE 看了很久电软，玩了很多游戏。时间长了，人也大了，和同事聊天时突然发现现在很多游戏真的不是人玩的，而是玩人的。攻略没有，全剧情？全道具？梦中才行~~痛苦，我笨了还是做游戏的精了？难道我也到了代沟的另一头?!

From 山东济南 Ks.sailor

现在的部分游戏的确是专为重度玩家而设计的，普通人很难上手。仅凭这一点不能说你已经到和年轻人有了代沟。每一个人都有适合自己或者是不适合自己的游戏，小沛对于收集要素繁多的日文RPG也非常头痛，并且对于简单易懂的益智类游戏情有独钟。游戏说白了就是一种娱乐手段，就好比围棋，虽然也是娱乐，但下得好的有多少人？交响乐是娱乐，听得懂的又有多少人？玩玩掌机上的小游戏吧，相信我没错的。



我就100，爱卖不卖！



雪飞

●最近有很多我喜爱的游戏上市，信长野望革新、战国无双、三国志DS、天下人、魔界战记2等等，明显感觉“时间紧任务重”，虽然把睡眠时间已经缩短，但还是觉得时间不够用，如果上班的时候可以不写稿子而是潜心于这些游戏的研究就好了。不过我知道，这是不可能实现的梦想，只能偷偷想想而已。

●猴子的人品真是恶劣，我想高价收购他的全新NGC，一口价出人民币一百元整，竟然被他多次回绝，看来是我出手太大方了，下次出价八十元人民币试试……

小沛说：魔王，我刚刚已经出价到120元了。你不要太欺负咱们猴子同学了，他的NGC怎么可能只值80呢？最近看你PS2玩得正欢，不要那么快喜新厌旧才好啊！要不，小沛把超经典的FC卖给你？半价，就800吧！

哈姆太郎不合适你，真的！

●最近无可救药的喜欢上了仓鼠，原因在于去鼓楼购物的时候偶然间发现了一个仓鼠专卖店，一堆小毛球捧着松子吃的样子太可爱了！！！！回家后与我那位一商量，根本不让买......如今只有搜集“哈姆太郎”的图片来自我安慰。

●最近刚刚度过了自己26岁的生日，与往年不同的是本年的生日PARTY我只邀请了几位身边的密友，一起畅谈事业、爱情与人生规划之后，感觉这样的聚会还是太少了。也许是生活压力所迫，我与本次生日PARTY露面的一位“发小”甚至已经一年没有见面，只依靠网络与电话进行交流，这便是现代人的悲哀吧。

小沛说：大怪这个心理和年龄、外貌完全脱轨的怪物总是喜欢比较Q的东西，这个问题已经困惑我们好久了，再这么下去，他早晚要患上妄想症。另外，NDS LITE已经出了，还不快点掏钱？就剩下你了！

大怪

{读者调查表统计 春节假期的收获}

VOICE 负收获！正版《牧场物语》丢了，小神游SP没收了，苦吧？还好有《电软》。　From 辽宁抚顺 李实

●塞翁失马，焉知非福。万一《牧场物语》被你心仪的女孩子捡到，从此你们开始了一段浪漫的感情（高中没毕业前不要想）；而老师没收SP后反而因此喜欢上了游戏，从此不再限制你们玩，那岂不是天大的好事？人要懂得安慰自己。

VOICE 买了N本电软，睡了N天懒觉，看了N天电视，玩了N天游戏。最大的收获是购入了一台二手神游GBA外加一盘游戏卡。　From 甘肃天水 郭仪

●好“奢侈”的生活，小沛在读高中的时候就梦想过这样的生活。虽然现在游戏机买了不少，但时间全没了。

VOICE 考太“好”了，假期PS2被爸妈收了……　From 福建厦门 陶醉

●你太背了，开学好好用功吧。只要成绩上去了，甭说PS2了，就算买PS3又有何难？

VOICE 唉，真是一言难尽啊！春节假期应是最快乐的，可对我只有“痛苦”啊。首先，吃大餐吃到肚子痛；看攻略但到了直升200度（眼镜度数）；玩游戏玩到双手麻木；最后想电软想到发疯——哈哈，小沛你可赶不上我，我可是四双啊！　From 河北石家庄 刘冲

●小沛的春节过得还不错，自然是比不了你。大概是前两期苦水吐多了，难道大家真的认为小沛生活在水深火热当中吗？

VOICE 对韩剧有了更深刻的了解，对电影有了更深的理解，对学校越来越讨厌，对睡觉产生无法抗拒的嗜好！　From 黑龙江哈尔滨 刘博

●小沛在睡觉方面也有专长，但现在想起来，学校才是真正值得留恋的地方，你就知足吧，工作之后的压力比背书苦多了。



VOICE 春节的时候打穿了多个游戏，我的视力下降。我想我可能将收获一副眼镜！　From 湖北大悟县 杨嘉恒

●所谓收获，即有所得。有了眼镜后记得离电视远一点儿，还要注意休息。否则五一节你会收到第二份同样的礼物。

VOICE 又勾起我的伤心事了，我的PS2计划啊！唉，由于春节没有买到PS2，只好继续去BOSS那里玩游戏，不过也挺好，一大群人在一起玩，真的很快乐。春节的收获嘛，就是众乐乐了，还有被别人称赞的感觉，超爽！　From 四川宜宾 秦培茂

●不花钱玩游戏你还不高兴啊？而且玩游戏时人多才热闹嘛！

VOICE 终于把《鬼泣3》打穿了！终于把《鬼泣》买来了！终于玩到《新鬼武者》了！终于变成SEGA饭了！终于失恋了！　From 河北唐山 赵晨赫

●你玩了那么多CAPCOM的游戏怎么就变成SEGA饭了？难道是因为失恋导致神经错乱，千万不要啊！有道是：“枝上柳绵吹又少……”（后一句就是我对你的劝告。）



“打开现在的电软，感觉只有一个字‘新’。”

——山东莱州 吕毅



生命在于运动、少吃、多玩、休息、洗澡……



风林

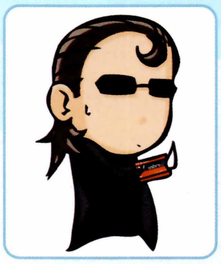
●行动取得大进展，精神好了很多，以前疼痛难忍的后颈症状已经全部消失，看来人还是得多动，不动就苦死。四十斤减少目指！

●本期有两个好消息要告诉大家，一个是关于《FF12攻略本》，另一个就是《生化危机十周年》。具体的内容请看广告，总之风某负责推荐读者购买收藏，绝对物超所值。

●一直在盘算着春游的事情，但似乎最近又腾不出太多时间，等有闲的时候估计又没有心情了，真是矛盾，风某的好日子实在少得可怜，我的青春小鸟一去不回来。

小沛说：刚才风林非常诚恳地跟我说：“这期手札写得比较少，实在不好意思。要不我再给你补点儿？”看在他承认错误这么积极的份儿上，小沛也很给他面子：“干脆请我吃顿饭吧！”风林：“不行，我在减肥。”小沛：“可我不减！”风林：“我不能害你！”小沛：“那手札写这么少就不是害我了？”风林：“……不算！”小沛：“……”好你个风林，行！等叶子回来，我们两个一定联合起来一起欺负你！

小看我？我可是有智商的！



●数日前收到手机短信一条，曰“您在太原某商场用某卡消费XX元，请速拨打电话XX，办理还款手续”。自己从未去过山西，一看便知诈骗无疑。想想这种事如今也算司空见惯，当场删之，再不理会。谁知不久又收到一条短信：“您的某银行信用卡已到结帐日……”没等看完，当即“照方处理”，尔后逢人便感叹世风日下，骗子横行。过得数日，忽一同事问：“你是不是确有一张那个银行的信用卡？”不禁心中一动，赶去银行问之，方知信用卡年费未交，银行方才短信通知，后接到的那条乃是真的服务信息。由于已耽搁几日，须交滞纳金若干。从银行出来，回想两条真假短信配合竟如此“默契”，不禁万分郁闷。

著子

小沛说：现在骗子像耗子一样多，但聪明的骗子倒不是很多。咱们的著子同学可是这方面的行家，想被骗都难！要知道，经验都是从实践中得来的……





“游戏，给了我快乐；闯家，给了我温暖。”

——重庆 蒲杰

VOICE 对家或许就是这种感觉，无声胜有声。如果家是一个电影院的话，我们这一大家子的人不必说什么，只是静静地欣赏就好了；如果家是一个音乐厅的话，我们也不会说什么，只是静静地听就好了；如果家是大海，那么我们家人也不必喧哗，只是，静静地享受就够了。

家，真的让我们这些TV GAME的玩家找到了归属感，在这个网游虫子遍布天下的中国里，唯独家中的人使我们温暖，使我们知心。

From 吉林舒兰 姜佳龙

闯关族的家在诞生之初的确是少数人的天堂，但现在喜欢游戏的人多了，我们的队伍壮大了，于是家也就不再是一个闭塞的小空间，而变成了一个欢乐的大家庭。你的感觉和很多人都一样，在家里感觉到了温馨。不过我们知道那种被孤立的感觉，所以尽管现在网游当道，我们也不应该在心理上和他们划清界限。大家都是玩家，只不过平台不同，而且很多人这两种游戏都玩，因此我们电视游戏玩家应该胸怀博大一点儿，让我们的朋友遍天下。

VOICE 看闯家是因为男朋友的影响，不知不觉中看这本杂志已经4年了，给家写信还是第一回，看写手札的小编越来越多，感觉亲切许多。木头的样子给我的感觉超乎想象，让我们俩爆笑了几天，心目中的偶像原来也是……　From 广西南宁 叶晔



“再次听到K.O声，紫火燃烧，暴走…KYO啊……”

——湖北潜江 邹阳

啊呀，原来是位MM玩家！有没有兴趣参加我们超G女生呢？趁叶子不在，小沛在这里做点广告吧。全国各地的玩家MM们，想要展现自我，就来报名小沛的超G女生吧！联系方式：打电话至010-64472729转412，找小沛即可。不要在下班时间打哦。

上面这位MM姓叶啊！真是名副其实的“叶子MM”！难道你是叶子的亲戚？

VOICE 人生如游戏，游戏度人生。

现在上高二了，学习越来越紧，游戏时间越来越少，父母的话越来越多，我离疯越来越近。烦请叶子告诉我该怎么做？（现在已经凌晨1点了）

From 河北唐山 李磊

你的问题和前面的一位“家人”很像，不过你现在才高二，时间并不算紧张。

古人十年寒窗比现在似乎要轻松很多，现在光把高中读完就要12年，但是迫于当前的压力，每个人都必须经历这个阶段。父母的话多其实是为你的前途担心，他们对你的爱是绝对无私的。你一定要体谅他们，因为父母都希望自己的孩子将来能生活得更好。

人生如游戏，这话固然不假。但游戏度人生就有点对自己不负责了，在人生的前半阶段，大家都需要付出艰苦的努力。等到你事业有成，有资格开始享受人生时再“游戏”不迟。现在开始让心态变得平和一点，再苦再累也就这一年了，拼了吧！

VOICE 最近我发现了一个大秘密，哈哈哈哈，我发现我太聪明了。原来木头加叶子不就是木叶头子吗？原来你们就是传说中的火影啊。

From 山东烟台 包杰

VOICE 最近木头似乎越来越欠扁了，COS尤娜不说，这次又COS美人鱼，我真的受不了了。叶子，你就挂了他吧，大不了重新找个寄主，反正你都是寄生的嘛，把他挂了送去造纸，你就长在荇菜的身上得了。（荇菜有长叶子吧？）　From 四川宜宾 狂剑



VOICE 要是有《真电软无双》该多好啊！武器有枪、大炮、手雷，人物是电软全小编。那样肯定能有一亿销量。（笑）　From 浙江杭州 章晗达

FFXII成近期热点，系列周边珍贵收藏！

■3月16日，历史上第一个RPG满分游戏《FFXII》即将火爆上市。这是万千游戏迷们翘首企盼的激动时刻，也是游戏业几年一遇的盛典。为了纪念这一历史事件，并满足玩家们收藏的心愿，《电软》将于近期陆续推出FF系列纪念周边，用超值特价回馈读者。



↑瓦恩的项链充满神秘的气息，非常适合追逐时尚的年轻人。



↑吸烟有害健康，但这个打火机依然值得珍藏。



↑用这把刀来裁纸是不是也太酷了一点？

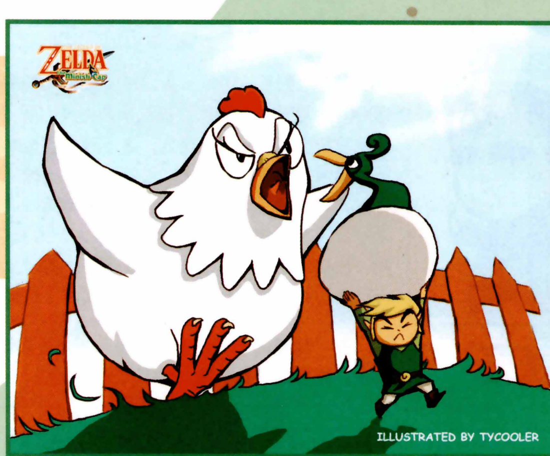


→最详尽权威攻略，完美通关的必备工具书！

■首先是本期《电软》将附赠FFXII打火机，原价29元，现价9元！3月25日最速《FFXII攻略》将盛妆上市，除DVD展示FFXII的精致影像外，还附赠男主角瓦恩的精美挂饰。下期《电软》将限量捆绑FF系列枪刀，也将超值优惠到令你吃惊。以上都是限量版，发行数量有限，喜爱FF系列游戏及周边的读者注意发行信息，快点入手！

大墙画廊

这期投稿邮箱里有不少新朋友加入，但普遍存在的问题就是不太了解大墙的投稿规则，这里小沛就再说一下，老作者们也再留意一遍。1、投稿须写清：真实姓名、地址、邮编，缺了其中任何一项即算作废，目的是为了确保稿费准确发放。2、老作者也需写清以上信息，以便核对地址。3、信件来稿一律不退。4、电子投稿尽量不要压缩打包，图片大小控制在2M以内，但不能小于800*600。5、严禁剽窃（不包括临摹）、一稿多投。6、一般画稿稿费40元，获奖画稿120元。



←偷蛋的林克 北京 田禹

这幅画的构思不错，对于一幅好作品来说，娴熟的画工只是基础，创意构思才是其中的真髓，二者兼备的话就是大师了。



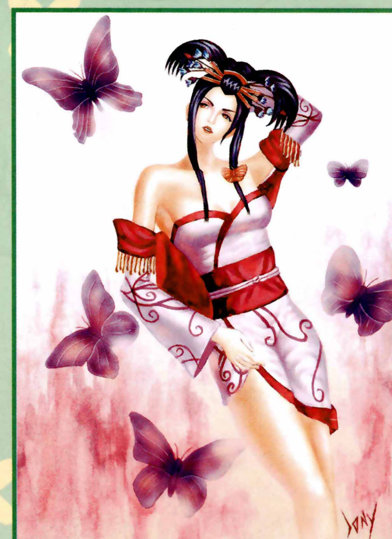
→吉尔 武汉 俞翔

你的画大有进步哦！这个吉尔真是太漂亮了，整幅画几乎没有什么缺点，无论构图还是细节刻画都不错，就是枪大了点……



↑罪恶工具 上海 林勃

很有意境！酷到家了！另外，你一定很懂摄影吧？其他部位虚化只突出脸部的做法非常专业啊！



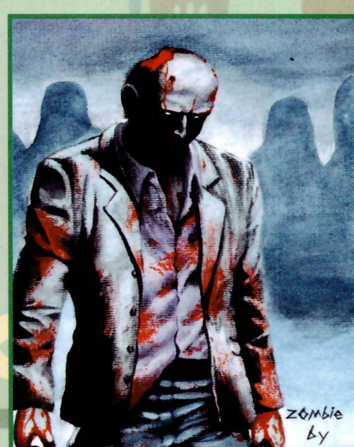
←浓姬 上海 JONY

你居然换笔名了？！真不习惯。画风似乎也有了一些变化，这个浓姬从骨子里透出的妩媚劲儿比貂蝉有过之而无不及。



↑神崎堇 江苏 藤枝レキ

你画得很好，但我不知道你为什么要起日本名字，看起来有点别扭，不知道还以为大墙开始接受国外的投稿了呢。



←丧尸 广西 吴锦全

你画的这个家伙一定是刚刚被感染的，因为除了身上的血迹外受伤并不多，而且衣服也保存完好。另外背景是什么？桂林山水？（玩笑）



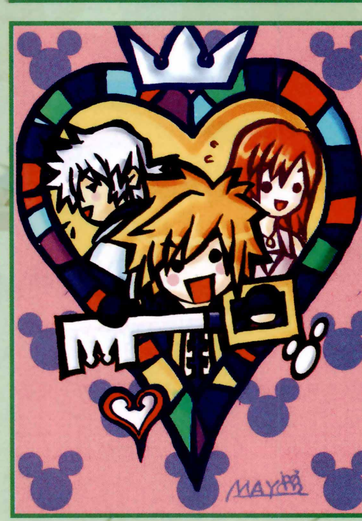
←武神关云长 甘肃 王冠

这个关云长可够威风的，而赤兔马的表情倒是有点奇怪。画面的动感是够了，如果再有背景的配合那就更好了。



→王国之心 广西 寿煜

终于又看到你的作品了，风格没变，题材也没变。好像你特别喜欢《王国之心》这一系列游戏啊。



→王国之心卡通版 上海 草虫Mcy

这种卡通风格似乎特别适合你，我觉得现在的游戏趋向硬派的比较多，偶尔来一点轻松风格还真是赏心悦目。

↓花郎 北京 肖兵

抛开人物的脸不说，你的3D绘图能力已经很不错了，身材比例还有肌肉的表现都比较匀称，以后好好努力吧。



投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



新版NDSL变动点



■**问：**新版的NDS Lite好像3月2号马上就要发售了，感觉上这次的NDSL体积上“袖珍”了不少。小弟我已经有一台NDS了（去年上半年买的），感觉NDS确实有不少好游戏，可是其外形上确实差点意思，总是让人联想到“文曲星”，重量也不轻，长时间端在手上的话感觉挺累的，按键感觉也没有以前的GBA好。NDSL无论在外形上还是重量上看起来好像比以前都好多了，龙哥能不能仔细说一下NDSL和NDS的区别呢？还有，我挺喜欢NDSL的，不知道近期入手是否合适？　　（天津 小菜）

■**答：**3月2日首发的NDS lite分为三种款式，它们分别是“水晶白”、“冰蓝”和“搪瓷深蓝”，随机附带的配件包括电源，触摸笔2支，gba插槽盖和吊绳。从外形上看，NDS lite的尺寸为：长133mm、宽73.9mm、厚21.5mm、重218克，而老版的NDS尺寸则是：长148.7mm、宽84.7mm、厚28.9mm、重275克，NDS lite体积只有老版NDS的58%，确实小巧了许多，外观上也好看不少。屏幕方面，NDS lite使用的是与GBM一样的背光屏，在亮度大幅提高的同时还拥有4段亮度调整。除此之外，新版NDSL与老版NDS之前的差别还有：1、NDS lite的充电器将采用新的规格，旧版NDS充电器将不能使用在NDS lite上；2、2支触摸笔比原来的触摸笔长1cm，粗1mm，笔的插入槽改为机器右侧；3、NDS lite下方的GBA卡带插槽增加了一个插槽盖；4、电源开关改在机器的侧边。有意思的是，NDSL的售价是16800日元，比当初NDS首发15000日元的售价还要高上一点。龙哥并不推荐你马上购买NDSL，首发的机器肯定会被JS们炒到较高的价钱，据我了解，目前能够预定NDSL的游戏店基本上都把价格开到了2千大洋以上，并不值得。另外，据悉任天堂内部已经确认，从NDSL上市开始，老版的NDS将开始停产，其库存量将逐步缩小，直至今年8、9月份左右完成换代工作。



↑PSP上1G大小的记忆棒未必够用，但放到NDS上就是绝对足够了。

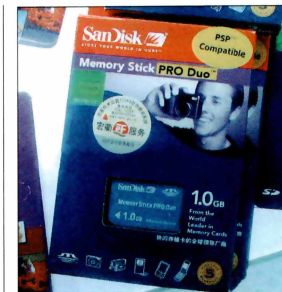
我有一事不明，向龙哥请教，本人前两天逛游戏店，正好碰到有一位兄弟卖DC机，我对DC比较感兴趣，所以就与他讨价还价，最后以150元成交。配置如下：DC主机一台（型号HKT-3010，MADE IN JAPAN）、双手柄（一原一组）、记忆卡一块（组），四十张游戏，机器大约有七成新。可是问题出现了，这两天PS2和XB都玩得没有什么意思了，便拿出DC来玩，我有几个正版DC游戏，《D之食卓2》、《灵魂能力》、《七月》、《蓝刺》、《VR战士3》、《高达ONLINE》，我把这几款游戏放入DC中，电视显示的是PLEASE INSERT GAME DISC（我把DC设置成英文的，这样看舒服点）。于是我就试着用引导盘来引导这些正版游戏（我用的盘开机画面是一只3D的玩具狗，如果引导成功则变为银白色的版本），结果只有《D之食卓2》、《灵魂能力》能玩，而且《D之食卓2》第一张盘打完时，屏幕出现放入DISC2的字样，我把DISC2放入却显示，并非本游戏的DISC请放入DISC2。我在不关机的情况下，放入引导盘后，又放入DISC2，结果还是一样，另外我发现，如果我先用引导盘，然后再放入DISC4，可以看开场CG，但是看完CG后，提示换DISC1进行游戏时，放入DISC1后，机器不认，仍显示请放入DISC1，也就说不能换DISC。我想问龙哥，是什么原因造成的，是机器的版本，还是DC换DISC时另有绝招？如何解决？　　（内蒙古赤峰 姜峰）

首先要向你说明的一点就是，这个价钱拿下这些东西，你应该也不必有什么其他要求了，能玩就是超值了！正版盘你的机器不能全部支持的情况，并不是方法问题，而是你机器本身的原因。要知道，DC的破解本身就是依靠盘自身的引导或者是引导盘的引导，而不是像现在的这些家用主机改机那样给主机内部加装IC芯片来实现的。不是所有的机型都能通杀正版的，DC机器分好多版本，日美亚欧，运行正版的时候当然就不能通杀了。

龙哥：你好！读《电软》转眼已有半年了，第一次接触还是因为同学拜托我帮忙买一本，后来，我就成了我们这唯一热衷游戏的GIRL了。可惜，爱上的时间不太对，再过一个多月就要高考了，所以想现在买PS2，显然不现实，但是爸爸答应暑假为我买，所以，关于购买PS2，我有一些疑问，希望龙哥可以为我一解迷惑，在此，先道声谢。1、现在购买PS2是否买5000X比较适合？它有几个类型（5000X系列），哪一种比较好呢？2、关于购买游戏，我一直都支持正版，所以请告诉我，国内何处可以买到正货的PS2，上海有吗？北京有吗？如果有，可否把店址告诉我，暑假我去买（顺便旅游）。3、买PS2时需要配备哪些基本的东西？可以告诉我吗？另外我有一个疑问，“龙哥热线”为何我没见有电话号码？是不是以前有登，现在不登了，请原谅我问了一些幼稚的问题，也谢谢龙哥抽空看完我的信。　　（安徽合肥 叶梦飞）

呵呵，看来果然是一位新读者，龙哥已经多次声明过，《龙哥热线》是本栏目的名称，并不是说我们真开辟了一个专门的电话“热线”，毕竟平常事务还是很繁忙的，没办法抽出专门的人力来负责“电话答疑”，所以大家有什么问题的话最好还是尽量写信过来。1、基本上是在7万系列和5万09行货改之中进行选择，其余型号不做考虑，如果你要买5000X的话，推荐购买09行货改。2、你所说的“正货PS2”，应该就是索尼在大陆正式发售的50009了，北京上海这些大城市的游戏店中自然有卖，中小城市的游戏店中也有可能找到，不过龙哥需要向你说明的就是，因为行货PS2在大陆的销量很不理想，所以现在基本上都已经分散到各游戏店中而不是像刚发售时那样主要几种在专卖店里了。不过基本上都是以改过之后的形态出现的（也就是说可以玩D版PS2游戏）。3、一般购买时都会随主机附赠电源线、AV线和一只原装手柄，你需要单独购买的是PS2记忆卡，目前价格大概在一百二左右。最后请允许龙哥也发表一个小小的疑问：因为信封上的日期明明是今年2月份，现在这个时间段怎么会高考呢？参加春招的人如今好像已经很少了吧，即使是春招现在也该入校了啊，真是让我百思不得其解。

久仰龙哥的大名，实在是有几个问题困扰我多年，想请教您一下，却又不知如何与您联系，如果我所做的不对，请一定要回信给我，必竟是我第一次给您写信。进入正题吧：1、SANDISK的普通MSD上“MEMORY STICK DUO”的字样下面没有白色矩形衬底且上面的激光防伪标签上的号与包装盒上的不一致，但是却是上海“宏衢”的激光防伪标签，是否



←左边这张图就是1G的SANDISK原装记忆棒外包装的样子。

正常，我的MSD为1GB的。2、背光版GBASP所采用的液晶屏是否与GBM的一样，据说GBM是采用了NINTENDO有史以来最好的LCD，是不是背光版SP也一样？那它的发色数与分辨率分别是多少？　　（山东济宁 吕龙欣）

1、这个问题龙哥还真没留意过，建议你按照包装盒上上海宏衢的激光防伪标签写的专用热线电话号码打过去仔细询问看看，如此就会比较妥当。这里龙哥给你列几张相关图片，都是正货，你不妨拿来和手中的对比看看是否一致。SANDISK记忆棒在中国的代理主要是上海宏衢，提供5年质保，市场上确实存在比较严重的用组装棒来假冒的现象，不过PSP记忆棒方面这种情况相对要好一点。2、只是改为和GBM一模一样的背光而已，亮度比原来的GBASP强很多，玩游戏时会感觉色彩更加鲜艳，但发色数和分辨率什么的都没有任何变动。

龙哥，您是我的偶像，我这些年来都是看您的热线，了解各种信息，使我从一个门外汉，逐渐变成了一个硬件通。言归正传，我有几个问题请教龙哥：1、请告诉我CF卡的正确价格。2、256M烧录卡可以烧多少MP3和多少分动画？3、怎样分别GBASP老版和增亮版？4、听说PS2 5万型系列停产了，真的吗？　　（辽宁凤城 郭鹏）

1、CF卡可没有什么“正确价格”一说。CF卡也分为许多品牌的，龙哥个人认为拿来做烧录卡的话，金士顿(Kingston)这个牌子比较适合我们普通玩家，性价比非常高。金士顿的CF卡，其各容量的报价分别为：128M/95、256M/150、512M/240、1G/425；当然，各地各商店的价格会有一定浮动。2、“256M”这个词其实比较容易产生歧义，是“256MB”还是“256Mb”？普通的烧录卡一般会以“Mb”作为计算单位，而CF、SD这类多媒体存储卡则是以“MB”作为计算单位的，两者相去甚



远。能放多少MP3得看MP3的音质和容量有多大了，反正把“256M”的烧录卡放满不就是上限了么？动画也得看转换时的质量选择，同一部动画片不同转换质量后出来的容量相差会很大。3、这个简单，如果你曾经见过老版GBASP的话，就会发现增量版SP屏幕比以前的要亮的多，非常之明显。而且增量版SP时可以进行亮度调节的，电池的使用时间也有所增长；另外，目前市场上的增量版SP应该都是神游出的行货，外包装上的主机颜色（例如“铂金色”字样）周围的椭圆性标记改为有许多辐射状的线条而不是以前单纯的白色底色。4、对。

可爱的龙哥：自从本人的PS2烧坏之后，让我明白了游戏对我是多么重要，因此很想买正版PS2软件，而电软之前出现过的字眼又令我无法下决心，说是行货PS2无法运行水货正版，而BOSS处卖的又多是水货……于是问题出来了：1、行货50009 PS2真的无法对应市面上卖的4、5百一张的正版吗？改过的机又如何？有无影响？2、一些店里卖的二手正版软件能对应吗？3、龙哥玩鬼武者一的正版时，在门与门之间的切换时读盘时，音乐节奏有否变慢一点？4、正、盗版都是数据载体，如果高质量或较高质量的盗版盘与正版相比较，对光头影响应该没多大的波动吧？5、本人的PS2是在折下除尘时稍微动了一下光头后，装起来就不读盘了，停在系统画面，但DVD正版则可以看，难道说PS2除了除尘外，光头的位置碰也不能碰吗？6、以前电软说的要为LA6508的芯片做好散热措施或干脆换个芯片，那么LA6508的散热措施是什么？或干脆换的芯片是什么？本人的PS2不是读盘时烧的，那么原因是……？7、玩盗版时是3至4小时，LA6508的芯片可以坚持住吧？ （福建仙游 忍）

1、不改机的话，只能运行索尼发售的那些中国大陆地区专用PS2正版软件，改过机的话就基本可以通吃了。2、改机后能，道理是一样的。3、没留意过，即使有应该也不明显，对游戏本身没有影响。4、单从对主机光头的影响来看，“高质量”的D版光盘和正版游戏光盘差不太多。5、光头是个精密的东东，位置当然很重要，受触动后造成的位置偏差会直接影响到光头寻迹和读盘能力。6、应该是你理解错了，龙哥从来没有说过这种话，只记得在热线中曾经有玩家的问题中提及机器的读盘问题，龙哥的看法是该读者碰到的问题有可能是其光驱中的LA6508烧坏所致。LA6508本身只是5万系列的PS2光驱组件中用来控制聚焦与光强弱的IC，之前的PS2采用的是BA5615，由于这个由三洋制造的LA6508阻抗要远低于之前的BA5615，耐热性也较差，再加上D版盘质量太次，所以造成了早期5万系列PS2主机容易烧机的情况（特别是在我国这样以玩D版游戏为主的市场中）。这批早期的PS2使用的多为V9和V10的主板，后来虽然5万系列仍旧使用的是LA6508，但已经很少使用v9的主板，并且将v10改良（调整了阻抗），甚至于推出了v11，所以使得烧机概率下降了许多，所以现在不必太过在意5万烧机的事情。7、如上所述。

最近我买了《死魂曲2》开始玩，我比较喜欢玩这种类型的恐怖游戏，1代我玩的是中文版，觉得挺不错的，所以这次2代一出我就马上入手了。我发现按L2键后好像就是通过别人的视点来看游戏了，好像就是附近的一些人（敌人？），我觉得这个改变挺有意思的，只是对这个功能还不是很了解——直觉认为这个功能应该在本作中应该挺重要的，能不能请龙哥给稍微介绍一下？ （湖北武汉 老狼）

你说的就是所谓的“幻视模式”了吧。在该模式下玩家可以看到敌人眼中所看到的事物，通过该模式不但能够大致判明敌人所处的位置，还能对附近的地形和环境有一个预先的了解。这样一来只要前进的路上有敌人走动的话就可以避免与其发生正面冲突，当然游戏中不少谜题的解开也经常会用到这一功能，比如有些谜题是要在幻视模式看到敌人视线中的东东才能搞定的。另外灵活运用这一模式的话还能够确认周围敌人的具体位置，方法就是快速依次按L2和L1键，这样敌人身上就会出现短暂的红色十字闪光。

小弟不喜欢追随潮流（PS2、XBOX、NGC），至今打着PSONE，以下问题全基于PSONE。1、PSONE无盘时显示memory card和CD-PLAYER，请问其中的CD-PLAYER怎样使用？2、《恐龙危机2》中一开始用男主角到了机材保管室后对内侧红光装置无反应，需什么道具吗？《放浪冒险谭》中龙哥认为怎样能得到对应各属性怪物的终究武器？《007》占士邦第四关怎样通过？3、小弟想向龙哥和大家这两位元老级编辑邮购98－2000年的《电软》可加倍呀，我实在想要至少五本以上老《电软》。 （山东东营 崔志刚）

1、直接放入CD光盘就可以了，按选择键还有万花筒画面。2、《恐龙危机2》的问题，在基地联络通路可以得到**キ－プレ－ト**，用它打开机材保管室壁上的盒子，可以得到研究设施**キ－カ－ド**。《放浪冒险谭》的问题，武器的属性分为元素属性和怪物属性，其中怪物属性又具体分为6种：HUMAN（人类）、BEAST（兽）、UNDEAD（不死）、PHANTOM（幽灵）、DRAGON（龙）和EVIL（恶魔）。武器的某一属性越强，其对该属性怪物的攻击力越强；武器攻击某一属性的怪物，可随机增强该武器的该种属性，但会同时减弱该武器的其他属性。所以只练一把武器是无法实现全属性最强的。其实也不必练6把武器，因为怪物属性基本上是有两种可以同时修炼的，因此龙哥建议你专门修理三把即可：一把练“HUMAN”和“PHANTOM”，一把练“BEAST”和“DRAGON”，一把练“UNDEAD”和“EVIL”。修炼方法就是遇到相应属性的怪物使用相应的武器，值得一提的是，游戏中会出现象征六种属性的人偶怪物，砍它们对武器的相应属性增长很实用，此法可集中快速的修炼武器，人偶很“皮实”，是最好的磨刀石。另外，武器除了各属性值外，原始攻击力也很重要，建议先通过“武器合成”打造出各类别的最强武器再进行对应属性修炼，这样修炼出来的就可以算是终级武器了。《007》的问题，应该是PS上的《明日帝国》吧？第四关好像是“Pressing Engagement”，这一关有4个任务，由于关卡不短，龙哥无法详细介绍，请把你卡住的地方写详细一点我好判断。3、建议你打电话去邮购部询问，不过这么老的电软应该已经没货了。龙哥手头的杂志也只有一份，“地主家也没有余粮啊”（笑）。

龙哥：你好，想一想读《电软》也有六、七年了，这是第一次写信，我是一名货真价实的女玩家。以前《电软》也介绍过许多女玩家，可她们大都是喜欢冒险或者是益智类型的游戏，而我则是只爱RPG，其中最善长的就是PS上的《北欧女神传》，其水平让许多游戏高手们称赞。这些日子我一直在玩PS2上的《格兰蒂亚3》感觉很不错，我一直就挺喜欢该系列的，可没玩过1代与2代，下面有几个问题想请教一下龙哥，请问：《格兰蒂亚3》在日本的总销量是多少？此作与1代、2代相比怎么样？龙哥对3代评价怎样呢？您认为本作的剧情画面，音乐怎样？与其它RPG相比《格兰蒂亚3》算一款优秀的游戏吗？这些问题困在我心中很久了，希望龙哥百忙中抽出点时间回答一下，小妹我不胜感激。

（天津市 梁玮）

《格兰蒂亚3》的销量，从去年8月4日发售到年底一共卖出了23万3866份，在2005年度日本游戏销量排名前一百的作品中排名第44位。其实既然你3代都已经玩了这么久并且自己感觉很喜欢的话



【外星间谍】



怪物猎人2新手问答



■问：龙哥好！我是一名菜鸟级的“怪物猎人”，之前的PS2版1代和1代加强版我都没有玩过，不过看杂志上有小编挺喜欢玩这个游戏，在热线中好像也看到过几次有读者在玩这个游戏中的一些相关问题，前不久好像PSP版的《怪物猎人P》很受好评，在“家”里看到都有几个小编为了它专门买了一台PSP。小弟我是穷学生一个，手头这台PS2都是花了九牛二虎之力才买到的，PSP版我是指望不上了，所以这次《怪物猎人2》一出来就赶紧买了一张盘想要尝尝鲜，无奈作为一个新手，有不少东东都搞不大清楚，所以就写信给龙哥来请教了，请龙哥千万回答啊！1、陷阱该怎么使用？我放了好多个，可是那些动物走上去好像一点事都没有？还有顺便问一下抓捕该怎么做？2、据说可以挖矿，可我不知

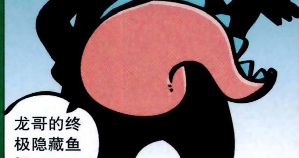


↑本作两天内销量就突破了五十万份。

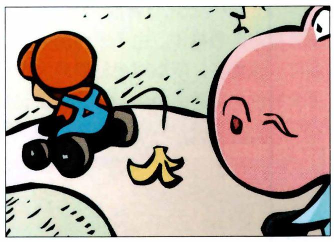
道该怎么挖？3、游戏一开始的时候好缺钱啊，我做完第一个任务，任务奖励才给了我50块钱，实在是太穷了！4、好像村庄还可以升级，那么请问具体的操作方法是？

（广东广州 吴海波）

■答：1、陷阱主要分为落穴、麻痹和爆雷针三种，不同种类的陷阱针对的对象和效果各不相同，例如落穴只对大型龙有效,而对兰龙之类的怪物就无效了，而麻痹的陷阱对所有龙有效，爆雷针陷阱的话则要在雨天放置后等一下才有效，所有陷阱的发动方法都是让龙走上去。要进行抓捕需要先把龙打到快死,然后让他中落穴或者是麻痹(不用陷阱也可以)，再对它扔捕获用的麻醉玉,一般多投几个就可以，如果不行的话就再上去补两刀。2、挖矿需要去特定的区域中，带上挖矿用的工具凿子——商人那有买，60和160的都是。看墙上有裂缝的地方，在右下角的窗口切换工具使用凿子，按方块键就可以开始挖矿，需要注意如果是不能挖的地方，凿子的图标上就会有一个叉子符号。3、初期的话可以考虑去采集特产蘑菇和钓鱼，不用花钱去买道具（没必要），还有采集材料是必须接任务后才能出村的，然后在完成任务的过程中顺便进行材料采集——或者是理解成在材料采集的过程中顺便完成任务，平常是不能自由出村的。4、首先要知道接新任务是和村庄升级、季节变化等联系在一起的，有的新任务是需要等到换季之后才会有的，当所有季节都没有新任务时，就需要进行村庄的升级了。要想升级村庄的话就得先完成村民委托给你的任务，这种任务有蓝色和红色之分。蓝色的任务可以不做，红色的任务则一定要做，因为其事关村庄的升级，当完成一个或几个红色任务之后，该部分就会升级了。村庄的升级分为酒场、港口、工房和坑道四个部分的升级，酒场升级是接受村长的委托，港口升级是接受船大工的委托，工房升级是接受老奶奶的委托，坑道升级则是要在前几个升级完成后才会出现剧情的，方法是在每次任务前给里面的矿工一把凿子，每次任务胜利回来后和他对话，他会给你挖到的东西，你再给他凿子……如此循环，N次后坑道就会升级了。


龙哥的终极隐藏鱼饵……

就已经足够了，没必要太在意别人的看法。关于前两作，SS上的第1代是绝对的经典，曾经以“在SS上超越FF7的顶级游戏”为口号的超热门游戏，虽然最后因为“实际游戏素质竟然不如体验版”这种反常现象并没能“真正超越FF7”，但绝对是当时SS玩家必玩的RPG大作！2代的评价，就是很明显的褒贬不一了，风格和人设、尤其是女主角的性格设定都与1代差异明显，2代究竟是好是坏只能请你有条件的话亲自去尝试一下了。3代的剧情基本上延续了1代和2代的风格，以少年冒险为主题，兼有部分感情内容，最后还是拯救世界的故事和略带感伤但是绝对不是悲剧的结尾。如果只是注重游戏情节的话，那么《影之



心 来自新世界》和《悠远传说》都是不错的选择。龙哥个人以为，3代的整体素质还是不错的，但是与DQ和FF这些顶尖的RPG游戏相比，差距似乎是越来越远了……顺便PS一句，龙哥不怎么喜欢3代中的人设，个人意见、个人意见而已。

龙哥:小弟在这里求救了。我准备邮购一台NDS，还向店里询问了一些问题，但不放心，担心机器的安全，故请教龙哥。1、JS说刷机另加50元，而且保证刷机后玩D版，烧录卡绝对没问题，可您在174期指出刷机成功后，以后的一些游戏如马里奥赛车也不支持，一烧这个游戏就完蛋，怎么回事啊？除刷机外有办法解决吗？2、JS推荐我买512M的烧录卡，容量够大吗？这和电脑上的512M容量一样吗？320元是否合适？这没问是什么牌子的烧录卡。3、刷机后的NDS，用NDS烧录卡烧GBA游戏玩安全吗？游戏时会两个屏幕都显示吗？

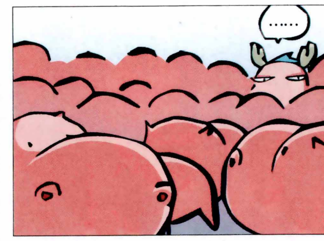
（电软、CAPCOM忠实FANS：老卡）

1、是你误解我的意思了。龙哥的意思是因为任天堂知道刷机软件的事情，所以每过一段时间都会自动给NDS升级其内部的固件，不过这种升级不像PSP那样的公开和必须，这种升级主要就是为了防止玩家自行刷机的。如果给新版本的NDS主机刷了老的FLASHME（刷机软件的名称）并用来玩最新的游戏的话，就有可能发生“烧机”的现象。举个例子来讲，以前FLASHME的版本是V4，刷了这个版本软件的NDS玩家，烧《马里奥赛车DS》（不管什么牌子的烧录卡）就会导致NDS变成“板砖”，必须刷后来新出的V5版FLASHME才会没事。现在比较流行的FLASHME版本就是V5，从实际使用情况来看，目前刷了这个版本的NDS主机在烧游戏时是不会出现问题的，所以你基本可以放心使用。刷机后就不必插那些乱七八糟的PASSME和正版卡，外形上确实美观许多。不过最近有报道说任天堂在最近一批新出货的NDS主机上又偷偷进行固件升级了，必须刷最新的FLASHME V6才行……基本上来讲，只要你别抢着去做“第一个吃螃蟹的人”并多关心一下这方面的消息，是不会有事儿的。2、你最好问清楚这个“512”M的烧录卡具体是哪一种，目前市面上只有能接SD卡或是CF卡的才是电脑上的“MB”，其余牌子的烧录卡容量计算方式都是“Mb”。除了这两种外，其余的比较推荐最近刚出的M3，性价比很高。3、安全，没问题，只显示上屏，玩GBA游戏时上屏不是全屏，而是有一圈黑边，影响不大。

龙哥您好！最近龙体可好？小弟是第一次给你写信，也不知道你能否收到？就把信寄出去了,小弟对贵刊十分关注，因为贵刊里有很多精彩的内容，也有新发售的游戏介绍，电击收藏就更不用说了，而且价位也不高，十分值得去买。好了,不浪费你的时间了，小弟这次写信有几个问题想请教龙哥。1、小弟去年秋入手一台XBOX主机(是蓝色透明壳，应该是韩版的吧？)就在开机以后，待“XBOX”的大字出现后，有时候会停在此处，游戏也不能运行，显示碟片出错，指示灯为绿色，再重新开机就正常了（碟片是DG版），请问龙哥是小弟的主机有问题，还是碟片的问题？2、《红忍》中，在一屏障内有两位带着守卫看戏的那关，我先用“必杀”杀掉屏障两边巡逻的守卫,再把站在戏台附近的那个，引到屏障左侧用“必杀”杀掉，可一杀掉他就被发现了，请问龙哥这关怎样过？3、《忍者外传・黑》小弟打到第三个难度时，就不行了，头一关都过不去了，请问龙哥本作有没有秘技（最好是全装备）？如果有请您告之方法。4、《分裂细胞・明日潘多拉》第一关都过不去，在见到两名人质（一男一女）后，接到任务离开，从关女人质的楼下小门出去到一个院子里，然后乘小艇离开，可到小艇上它根本不动也不走，请问龙哥怎样过关，还是我有什么任务没有完成？希望龙哥在百忙中抽出点时间帮帮小弟指点指点，小弟在此谢谢龙哥了。

（内蒙古海拉尔 李辉）

1、你是否听到里面有光驱在一直读盘的声音？应该是光驱的问题，擦擦光驱之后看看效果如何。有可能是光驱不强劲的问题，加上现在出的D盘质量也不高，所以容易出现这样的问题，当然，有时候也会和改机芯片有关系。因为你没说停了之后光驱有没有接着读盘，所以暂时还不好确认。2、你说的是第一章吧？是到达能乐表演场（就是你说的戏台）并且发生剧情周围的灯火全部熄灭之后了吗？这里应该迅速跑到右边瞬杀那名守卫，再用忍步（慢慢推动左摇杆前进，不会发出声音）走到侧面，装备上吹箭干掉穿黄色衣服的家臣头部将其暗杀掉才行。3、第三个难度？“Very Hard”吗？就龙哥所知，这个游戏好像



没有类似“全装备”这样的秘技。这还不算最难的模式，将“Very Hard”通关一遍后还会出现最难的“Master Ninja”模式。打倒“Very Hard”，流程和基本技巧想来你也已经很熟了，剩下要做的就是练习和做到更加熟练，实在不行的话就不要太勉强自己，使用“全装备”或者类似的秘技就算通了也没有什么意义。4、事实上你已经马上就要打穿第一关了，你需要将那座木制灯塔附近的敌人干掉并切断灯塔的电源，此时再跑到小艇那，就会发生剧情然后过关。

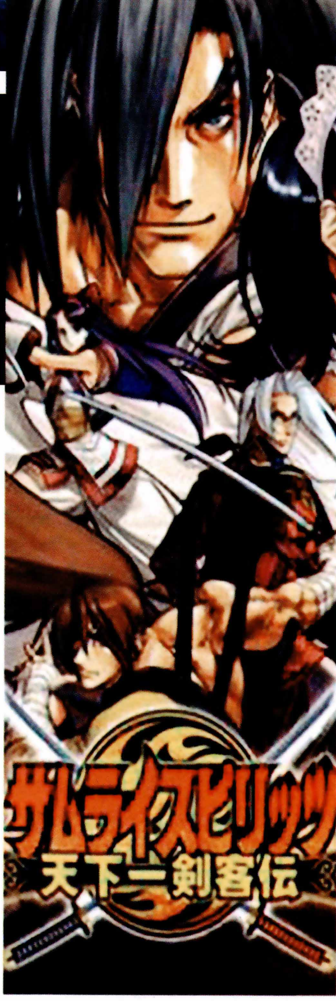
小弟我手头只有一台N年前买的GBA，最近准备购买NDS，所以比较关注这方面的消息。就在这两天，我上网的时候好像听说NDS的“口袋妖怪”卡带出问题了,而且好像还是正版卡带！而且据说之前还发生过类似情况，我就很郁闷了,怎么NDS的正版卡带也会出问题了,任天堂的硬件和卡带质量一向都很不错的啊。龙哥知道这是怎么一回事吗？

（浙江湖州 周伟）

你指的发生问题的NDS卡带是前不久那款《口袋妖怪 不可思议的迷宫 蓝之救助队》吧。这个“PM不可思议的迷宫”分为“红”和“蓝”两个版本,不过和以往PM系列版本划分不一样的地方就在于“红”版是发售在GBA上,而“蓝”版则是发售在NDS上的。这个游戏卡带的具体毛病就在于其若在游戏运行的过程中在NDS上的GBA插槽里放进其它游戏卡带的话就会消除存放在GBA卡带中的游戏资料。任天堂官方前段时间已经确认了这一问题并对外公开，任天堂表示可以由已经购买该游戏的玩家去官方网站申请更换卡带——当然，我国玩家有人购买了的话貌似就只能认栽了,不过相信不会有几个人吧，就算有，只要在玩这款游戏时别插入GBA游戏卡带也是不会有问题的。对于导致GBA游戏记录丢失的问题，任天堂并没有表示究竟会有那些GBA游戏可能发生这种问题,例如是否包括GBA上的“红之救助队”。在此之前，NDS上的《牧场物语・幸福之诗》也曾经出现过因为游戏程序的问题,会造成部分玩家在游戏过程中无法很顺利进行的情况。这两起情况应该只是个例——虽然接连出现两个“个例”是比较容易让人担心……



↑分别在GBA和NDS两台掌机上推出了两个版本的《口袋妖怪救助队》，而有问题的卡带就是这个蓝版。



注更正：在上期中，有关服部半藏天模式下A+B发动7斩最后一段技巧抵消连携8HITCOMBO的叙述应为重爆炎龙，笔者笔误为轻爆炎龙，请侍魂爱好者见谅。更希望喜欢这款格斗作品的玩家来信交流。 □文/大怪

格斗天书

所谓格斗竞技类游戏，与武学相通，为心技体的较量！

天下第一剑客传

～角色分析～



■橘右京：从真侍魂之后，橘右京这个人气魅力角色就脱离了第一阵营，侍魂四开始橘右京的角色性能开始略有回升，但也多是依靠性能不俗的基础打击，快速的DASH打击为主轴。配合2K，背投及DASH背投，零式燕返（412344A）或更为简易立地燕返（12369A）形成的中段强打组合而成的多种变择获得主动。这个战术主轴一直延续到侍魂零SP中，并能够在段择高手的操作下发挥出很强的压迫感。在本作中，右京操作主轴基本传承了侍魂零SP，但由于空抵消技巧的取消与新技巧的添加，整体战术要进行一些细微的调整。首先要注意的是在中远距离都可以起到奇袭作用的神送（236A OR B OR C），对于这个貌似性能卓越的新添增技巧，一定注意只可在

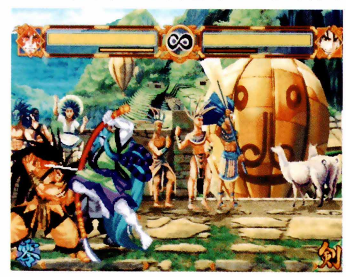




中远距离制空或下段偷袭时，以及对方在中远距离出现被打击确定的情况下使用，万万不可贸然出手甚至将本技巧当为中远距离的主力技使用，虽然神送的攻击判定出现速度奇快，但发动后不利硬直奇大，如对手跳跃实现躲避或直接防御后，都能够直接进行大杀伤打击确反。而具有硬体效果的天风与霜风在对战过程中效果甚微，并没有太大的实用价值。右京在本作的对战过程中，进攻的主轴仍然在中距离轻、中攻击的高牵制性能，以及开卷我们所说的2K多择战术。选择DASH过程中要对于右京良好的DASH投判定与DASH B的兜后破防能力有充分认识，可以选择在关键时刻择打。与前作不同的是，由于没有提前输入的零式燕返，而单纯抵消的44低空燕返的发动速度过慢很容易让高手目押防御，所以，基本上中段强都要利用立地轻燕返来实现（12369A）。橘右京在本作中最有特色的地方在于拥有难度偏高但却极为华丽的“天”系连携，在进行确认反击时能够起到重要作用。操作手法稍显平庸的玩家可以选择A+B BBC—236A这样的实用连携（版边不可），而手法高妙的玩家则可以尝试一下难度超高的A+B BBC—214D—12369A这样的超华丽连携。总体上说，橘右京在牵制能力和破防能力上都比较突出，但众多技巧都存在着发动后被防御打击确反的尴尬，稳定性较差。推荐给角色牵制与多择先读能力有自信的玩家。（只推荐天模式）



■千两狂死郎：与众多传统角色相同的是，千两狂死郎在天下一中的主线操作仍然跟随了前作侍魂零SP的架构，而由于似非跳尾多择这个技巧的添加。本来在牵制与断空方面都性能上乘的千两本次仍实现了一定程度的实力提升。整体的操作主轴应在中距离以千两狂死郎性能卓绝的下蹲轻斩与下蹲中斩，以及站立两斩的点押牵制为先手，配合大津波的发动，中距离发动6B的中段奇袭作用，组合起千两狂死郎严密的牵制与防御体系。由于千两的DASH能力并不出众，所以在对战中最好不要贸然DASH，对于配合DASH形成的攻击与背投只推荐在攻对手起身中选择操作。由于千两的中距离点打次数繁多，所以对手如果同为中距离牵制性能优秀的角色则会经常出现对



点牵制的情形。作为千两的操作者，关键时刻择对手回点基础打击而使用虾蟇地狱进行反击，则能够无视对手回点形成大杀伤。但应当注意的是，虾蟇地狱如未得手，被对手大威力确认反击是必然的。所以发动要有责任，推荐在逆转关键时刻与胜负手断择。在地面牵制相对完善的基础上，对手多会选择跳跃摆脱地面的不利局面，此时千两则可以发挥强大的断空能力。比较重要的跳跃断空技集中在前跃重斩与后跃中斩上，对手如同时间跳跃断空，则多会被千两优秀的跳跃高度与范围很大的空中攻击范围所压制。在本作中千两的血烟曲舞对地面判定极为优秀，且被防御后少许不利而已，应在对地面压制与空中持续打击中熟练应用。版边择打中，如将对手击倒，在对手起身时发动回烟曲舞有非常好的屈血能力。新添加的似非跳尾多择技，实际上在对对手起身时才能发挥



一定的效果，并且笔者不推荐发动A与C，只推荐利用似非跳尾发动后的B（快速发动跳跃中段斩），D（跳跃后无任何技巧发动），与背投进行择打。除了一般的抵消技巧外，笔者推荐喜欢千两的玩家多多练习一下442A这个移动技巧，能够起到快速后退的能力，在牵制与距离把握中有不错的效果。特殊技3C有着不错的对空性能，但由于中远距离牵制为主的立回限制了这个技巧的发挥，推荐在版边多择时，在对手压版边跳跃后截击使用。最后提醒一下千两爱好者们，本作中千两回天曲舞的破空能力十分有限，不可盲目对空使用。（角色推荐斩，天模式）



■加尔服特：在本作中加尔服特的实力比较服部来说稍有逊色，但由于其相对简易的操作与性能良好的技巧与基本攻击性能技巧特性，众多玩家在对局中仍然偏爱这位个人英雄主义色彩浓厚的米国帅哥。基本操作方法与侍魂零SP基本相同，仍然以2K、3K、站立中斩、DASH K与DASH多择，快速发动的电光手里剑，与牵制性能出众的多个忍犬发动技巧为操作主轴。从四代开始加尔服特的DASH投与DASH中下段择打就非常恐怖，但本作中将DASH重斩的中段打击速度削弱，高手可以依靠目押来进行准确防御，所以DASH中段择要谨慎选择，应多以DASHK这样的无责任跑动技巧骚扰对手，配合速度极快的DASH投破防效果显著。中距离牵制中，加尔服特的电光手里剑不但发动迅速，而且飞行轨迹贯穿全版，是性能超一流的牵制飞行道具，在零模式中可以配合1E抵消进行迷惑发动，并结合214C的空中忍犬截击，达到很好的牵制效果。本角色的指令投自然也可以选择零模式下的3E抵消或跑动抵消，但威力偏低，技巧重量远不如服部的爆炎龙，但由于加尔服特基础打击性能更优秀，所以有这样指令投破防就更为如虎添翼。新技巧中只推荐632146AC，这个快速发动的防空技巧很大程度上弥补了加尔服特只能依靠断空与反跑牵制来解决空中压制的尴尬。（角色推荐斩，零模式）



科普园地



目前市面上1.51以上PSP主机仍然无法使用破解，尤其是很多需要运用到核心程序的UMD Emulator、Dev Hook等破解程序，不过幸好国外的黑客高手们钻了2.0的一个小小的漏洞，虽然一个小小的漏洞，但足以致SCE的命，让黑客们找到了将系统固件为2.0的PSP逆向降级到1.50，因此现在很多1.51、1.52乃至2.0系统版本的主机，都纷纷降级到1.50使用。

虽然1.50的PSP可以运行各种各样的自制程序，像现在非常完美的FC、GB模拟器，以及逐步完善的SFC，MD，甚至NEOGEO CD的模拟器，大家把PSP已经当成了一个几乎“万能”的手持设备。但现在市面上原版1.5的机器早已经消失，玩家能够购买到的，基本上都是已经降级好的机器，而即使是2.0系统的主机，也已经逐步开始断货。因此，对于国内的玩家来说，期待2.5的破解是正解！

PSP基于1.50系统的游戏，基本上都可以完美的通过记忆棒来使用，而破解软件至今的巅峰之作 UMD Emulator，甚至可以使用部分基于2.0系统的游戏，不过仍然有大量的2.0系统的游戏无法使用。但就在前几天，破解组织放出了好消息，最新的MPH 2.00 Game Loader程序可以使原本无法运行部分PSP游戏可以运行，而原先部分不能存读档的游戏现在也可以存读档啦。而且很多玩家所期待的《GTA 自由都市故事》也是率先破除了10分钟的游戏限制，更可以完美运行在1.50的系统主机上，鉴于这种情况，我制作了以下全程攻略，希望能给大家带来帮助。

□文/天竹月雨

PSP2.0游戏全程破解使用攻略

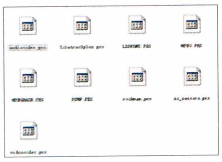


首先请大家准备好：PSP 1.50的主机一台，正版UMD游戏一个，记忆棒一根，然后是以下3个程序：UMD Emulator 0.8c：用于读取PSP游戏的ISO，主要游戏破解软件。MPH 2.00 Game Loader：用于模拟2.0的系统环境，让游戏得以正常运行，Derypt 2.00 PRX（psardump mod）：将原始ISO中的PRX进行解密的软件。



OK。准备好这些以后，让我们先使用PSP将你的记忆棒格式化。格式化后，将以上三个程序的共六个文件夹放入X:\PSP\GAME文件夹下（X为PSP的记忆棒盘符），随后在记忆棒的根目录：即X:\建立ISO和Crypted两个文件夹，MPH所附带的文件夹：MPHGameLoader放在记忆棒根目录下；UMD Emulator所附带的文件夹：UMDEMULATOR放在记忆棒根目录。

其次我们来进行PRX文件的解密工作，将UMD中DUMP出来的原始的游戏ISO文件，或者是你从网络上下载到的原始ISO文件（记住一定要原始的，不要各种RIP版本）进行解压，而后使用搜索的方法，找到原始游戏ISO中所有的prx后缀的文件，（一般都存在于ISO中的PSP_GAME\USRDIR\MODULE的文件夹中），随即全部复制到手工所建立的X:\Crypted下。



而后打开你的PSP，运行GAME下记忆棒中的破解程序Derypt 2.00 PRX（psardump mod）。出现以下画面并出现Use HOME for exit（按HOME键退出）则表示PRX的解密工作已经完成。



PSP与电脑连接，将破解后的PRX文件全部覆盖原始游戏ISO中的PRX文件，而后重新进行将解压后的所有文件打包成ISO，再将ISO复制到X:\ISO文件夹下。到此，所有的解密工作就算完成啦。

断开PSP与电脑的连接，并且进入GAME并运行破解程序Emulator 0.8C，随后根据附录中的支持游戏列表将对应的Mode和Boot Bin说明进行设置（大部分都设置为Mode：System Menu，BootBin：ON）。然后选择破解好后的游戏ISO文件并按下X键，进入游戏。



这时主机会退出到PSP主系统，再运行GAME下的MPH 2.00 Game Loader，黑屏后进入游戏。

OK，到这里，所有破解步骤都已经完成了，运行成功，进入游戏高兴的玩吧。

随后的附表中，标出了已经可以破解使用的2.0游戏，虽然还有很多游戏暂时还不可以玩，但根据破解小组的速度，相信这些游戏被破解也只是时间问题，目前最新的破解消息是可以使用1.50的PSP去使用2.0游戏的UMD，《怪物猎人P》已经可以完美地运行在1.50系统下了。破解小组放出的下一步消息是会开始解决待机和联网的问题。手中持有1.5的玩家有福啦，继续期待破解小组更大成绩。



PS：2.50的破解也在进行中，虽然进展缓慢，但仍然是有成绩的，目前已经可以利用某些漏洞使用部分破解程序，我想，最终2.5的破解只是时间问题。

■PSP 2.0破解游戏支持列表

英文名称	中文名称	运行	备注	MODE
Beithell 2000/Baito Hello 2000(JP)	打工地狱2000	YES	MPH FIX	SYSTEN
Crash Bandicoot Gacchanko World(JP)	古惑狼赛车日版	YES	MPH FIX	SYSTEN
Crash Tag Team Racing(US)	古惑狼赛车美版	YES	MPH FIX	SYSTEN
Daisenryaku Portable(JP)	大战略口袋版	YES	MPH FIX	SYSTEN
Geki Sengoku Musou/Samurai Warriors: State of War(JP)	激・战国无双	YES	MPH FIX	SYSTEM
Grand Theft Auto L.C.S(US、EU)	横行霸道：自由都市故事	YES	MPH FIX	SYSTEM
Megaman Maverick Hunter X/Rockman Irregular(US、JP)	洛克人X 反乱猎人	YES	MPH FIX	SYSTEM
Metal Gear Acid 2(JP)	合金装备ACID2	YES	MPH FIX	SYSTEM
Puyo Puyo fever 2/Puyo Pop Fever Chu(JP)	魔法气泡2	YES	MPH FIX	SYSTEM
Super Robot Taisen MX Portable(JP)	超级机器人大战MX	YES	MPH FIX	SYSTEM
Tokobot' Classical Version'(US)	遗迹大冒险Classical Version	YES	MPH FIX	SYSTEM
World Championship Poker 2	世界冠军扑克赛2	YES	MPH FIX	SYSTEM
Yarudora Portable: Blood the Last Vampire(JP)	最后的吸血鬼	YES	MPH FIX	SYSTEM
Ys: The Ark Of Napishtim(JP)	伊苏：纳比斯汀的方舟	YES	MPH FIX	SYSTEM
Nobunaga's Ambition shoseiroku	信长之野望	YES	SEE FIX	DIRECT
The Hustle:Detroit Street(US)	撞击–底特律街	YES	SEE FIX	DIRECT
Jet de Go Porket(JP)	飞机GO携带版	MOSTLY	SEE FIX：NO SAVES	COPY
Harry Potter and The Goblet of Fire	哈利波特与火焰杯	MOSTLY	FREEZE AT HOGWARTS	DIRECT
Lord of the Rings: Tactics(US)	魔戒战略版	MOSTLY	SEE FIX	DIRECT
NBA 06（US）	NBA 06	MOSTLY	SEE FIX：NO SAVES	DIRECT
Pac–man World 3(US)	吃豆人世界3	MOSTLY	SEE FIX	DIRECT
Practical Intelligence Quotient(US)	实用智商指数	MOSTLY	CAN'T LOAD SAVE	DIRECT
The Legend of Heroes: Song of Sea(JP)	银河英雄传说:海之槛歌	MOSTLY	NO SAVES	DIRECT
Monster Hunter Portable(JP)	怪物猎人P	NO	FREEZE	——
World Tour Soccer	世界巡回足球赛	NO	FREEZE	——
Gradius Portable	宇宙巡航机便携版	NO	FREEZE AT BOOT	——
Boku no Watashi no Katamari Damacy (JP)	我们的块魂	NO	NO LOAD	——
Comic Party Portable(JP)	漫画同人会	NO	NO LOAD	——
Exit(JP、US)	脱逃	NO	NO LOAD	——
Fight Night Round 3(US)	拳击之夜3	NO	NO LOAD	——
Initial D Street Stage	头文字D	NO	NO LOAD	——
Jui–Dr ,Touma Jotarou	兜医杜马丈太郎	NO	NO LOAD	——
Nakahara no Hasha Sangoku Shouseiden(JP)	中原霸者三国将星传	NO	NO LOAD	——
Peter Jackson's King Kong	金刚	NO	NO LOAD	——
Pinball Hall of Fame(Gottlieb Classics)(US)	名人弹珠台	NO	NO LOAD	——
Piposaru Academia 2/Ape Escape Academy 2(JAP)	比波猴学园2	NO	NO LOAD	——
Shin Megami Tensei Devll Summoner(JP)	真・女神转生 恶魔召唤师	NO	NO LOAD	——
Street Fighter Alpha 3 Max(US)	快打旋风Alpha 3	NO	NO LOAD	——
Street Fighter Zero 3: Double Upper(JP)	街头霸王	NO	NO LOAD	——
Talkman(JP)	随身聊	NO	NO LOAD	——
The Sims 2(US)	模拟人生2	NO	NO LOAD	——
Vulcanus Seek and Destroy(KOR)	火山机甲	NO	NO LOAD	——
WWE Smackdown vs Raw 2006	世界摔跤	NO	NO LOAD	——
DTM Race Driver 2(EU)	DTM赛车手2	NO	NO RACE	LOAD

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

一直活跃在日本战国的北条家雄霸一方，一度成为关东霸者，但是在北条家第三代家主北条氏康逝去之后，北条家的家运急速下降。本能寺之变后，北条家的家主没能把握住时代的洪流，与丰臣秀吉对立，结果在小田原合战惨败，从此统治关东百年的名门从战国的舞台上除名。

□文/雪飞



Vol.7 北条家三代家主北条氏康全身像，正是他铸造了北条家的盛世。

铸造北条家盛世的英雄死后，家运急速下降！

也许被甲斐的武田信玄、越后的上杉谦信、骏河的今川义元、三河的德川家康这些战国个性派主人公包围的缘故，到现在北条家好像也没有什么人气。然而能与这些豪杰们争夺关东霸权，建设小田原城，历经五代支配着关东大片领土等功绩绝非偶然。北条氏绝对不是战国时代的配角，可以说是在很长一段时间都是战国舞台上的明星，特别是北条家初代北条早云、二代北条氏纲、三代北条氏康这些优秀的领导者，发展北条家的势力，最终使北条家占有300万倾的广大领土。

以小田原城为据点，迎接北条家的最盛期

“一代早云武德兼备，拥有振兴北条家之功。二代氏纲继承父业，继续发展北条家。三代氏康是文武兼修的名将，在早云时代参加的数次合战未尝败绩，而且品德高尚，很好发挥了北条家家法，平定了关八州之乱，大大提高了北条家的威望。”在桑田中亲的《新编日本武将列传》中如此评价北条家三代。

与谦信、信玄之间在战略、战术、战斗间展开竞争，和敌人间多次展开侵攻，但在斗争中一直不输于这些战国明星。特别是在氏康时代，以难攻不落的小田原城为据点迎来了北条家的最盛期。合战中连胜不断，氏康却不是在后方指挥，而是亲自在战场上冲杀，典型的身先士卒型武将。传说中北条氏康的身上有刀伤、枪伤七处，脸上也有两处伤痕。

1546年4月，“河越夜战”（因夜间作战而有名的合战）取得胜利，给予足利晴氏、太田资正和上杉宪政沉重打击，使“关东北条”闻名于世。为了区别敌我北条方全军士兵佩带白色标志，暗号为“海”和“龟”，为了不影响战士的行动，还特意制定了击毙敌人后不许取其首级的规定，将这些制度彻底贯彻也是取得合战胜利的一大要因。

1551年，攻击关东管领上杉宪政，占领了关八州。然而北条氏康并不仅仅擅长战斗，在外交战、头脑战中也取得了胜利，并且最终取得关东霸权。

1556年与竞争对手武田信玄、今川义元结成同盟，消除了后顾之忧的北条康成并未急于扩张，而是倾力于内政，实施检地政策和税制改革，大幅推进“行财政改革”。遗憾的是，继承北条家的四代、五代没能继续贯彻氏康的治国政策。

与信玄作战惨败，随后病没的战国豪杰

氏康生涯中最后的合战对手是甲斐之虎武田信玄。1569年9月，武田军从北方进入相模。北条氏从西面进入警戒状态，主力部队在防御着骏河方面，北边的防守相当薄弱。武田军最初的进攻目标是氏康三子北条氏照守卫的高丽郡的泷山城。面对武田胜赖、典廊信丰、马场信房这些名将的进攻，北条氏照表示要与将士们同进退，虽然守城的兵力只有两千，但是上下一心击退了武田军多次进攻。

受到苦战报告的武田信玄说：“目标是小田原城，不要被小小的城池所拘束。”随后放弃了对泷山城的攻击，并且分兵两路。这种临机应变，最大限度发挥部队机动力正是武田信玄的长处。信玄亲自率领本队进攻府中、世田谷、黑目、葛西等地，别动队由武田胜赖和信玄之弟武田信廉率领，向八王子、小机、片仓等地进军。10月4日，武田军终于将小田原城包围。而小田原城内设置了二丸、准备了壕沟，可以说是一座铁壁之城。在决定进行笼城作战时，北条氏康下令不仅是士兵，城外的百姓也带着大量的粮食一起进城避难，这样便导致信玄不可能从当地征收粮草补给。

战斗中信玄军一部分部队冲进了城内，可惜迎接这些士兵的是铁炮部队的枪林弹雨，信玄则立刻命令部队撤退减少损失。两军就这样对峙着，为了挑动北条军出城，信玄下令烧毁城外的一切设施。氏康眼看着城外被武田军烧毁却强忍着怒火，命令全部士兵不许出城。

10月6日，北条家的笼城作战收到了效果，只持续了两日的包围战结束，信玄下令开始撤退。看到武田军越过三增岬、从津久井返回甲斐的北条氏照等决定在三增岬伏击。然而有所察觉的武田信玄则将别动队交给山县昌景指挥，命令别动队从背后攻击氏照的部队。战斗开始不久，氏照的部队惨败，阵亡人数高达三千二百人。



也许是因为三增岬惨败带来的冲击太大，氏康没过多久病倒在床，于1571年10月3日与世长辞，享年56岁。法名“东阳岱公居士”。据《小田原北条记》记载，侍奉氏康的家臣们比死去真正的亲人还要悲伤。

以氏康之死为契机，北条家的家运转暗。在战国时代培养继承人至关重要，而没有培养出英明的继承人，恐怕则是北条氏康的最大失败。

“成功的体验”最终成为失败的原因

最后在攻城达人丰臣秀吉的攻击下屈服，北条家从此灭亡。被世人称之为“在敌人得意的领域将其灭亡”，拥有战国第一城池，执行笼城作战的北条家最终是自掘坟墓。

虽然北条氏灭亡原因是四代氏政、五代氏直能力不足，但是如果氏康健在，一定也会选择笼城战斗，亲生的子孙自然深受影响。这次成功的体验也许就是下次失败的原因，这一道理在现在的社会也一样行得通。可是如果氏康健在的话，是会立刻决定议和还是会打开城门出城决战，到现在也不能明确。事实上一直在讨论，没得到正确结论便被灭亡正是现在流传的小田原评定的语源。

被我们忽视的战国英雄！

北条氏康

1515年—1571年。北条氏纲之子。通称新九郎。相模守左京大夫。号称“天下无双的霸王”，一生参加了三十六场合战，从未让敌人看到自己的后背。在氏康的治理下，北条家迎来了最盛期。但是在北条氏康病故后，北条家迅速衰落，并最终被灭亡。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

北条纲成：1515年—1587年。武藏川越城主，后来是相模玉绳城城主。今川家臣福岛正成之子。父亲死后，成为北条家女婿，得到北条氏纲名字中的纲字，改名为北条纲成。北条军中勇将，部队旗帜为黄绢上书写“八幡大菩萨”五个大字。氏康死后将家督之位传给儿子康成，自己出家，改名为上总入道道感。

北条幻庵：1493年—1589年。北条早云三子，箱根权现别当金刚王院主。与其说是武将不如说是学者。长寿。在逝世后第二年，秀吉开始小田原征伐，将北条家灭亡。

北条氏政：1538年—1590年。小田原北条氏四代家督。北条氏康的长子。父亲死后与武田氏缔结同盟，将势力扩张到北关东。秀吉以不响应上洛命令为理由，于1590年发动小田原征伐。抵抗后降伏，被命令切腹。

■胡言乱语、雪飞杂谈

在战国游戏中无论是战国无双，还是信长系列，北条家一直在唱配角，然而其实北条家三代家督氏康的能力却毫不逊色于其他的战国明星。氏康时代北条家被雄才伟略的大名们包围，而北条家非但屹立不倒，反而巧妙地扩张了自己的领地，令我对北条氏康刮目相看。不过也许是由于北条家一直罕有惊人之举，因此被我们忽略。小田原合战未曾开始以前，北条家便已经败了，虽然北条家擅于守城战，战争中防御的一方也确实比攻击一方占有地理的优势，但当时的北条家却妄图以一城而敌天下，无论是战斗力上、经济上甚至是气势上都远输于对手。如果当时氏康健在，恐怕根本就不会让这一事件发生，而是直接上洛拜会丰臣秀吉，也许会成为日后的“六大老”，可惜虎父无犬子对北条家无效，后人培养不利的北条家只能接受灭亡的悲惨命运。

第六回 商业模型的历史

电玩产业论

ATARI公司的兴衰

（接上期）说到1971年由诺兰·布什奈尔开发，Nutting Associates公司发卖的世界上第一台街机游戏《COMPUTER SPACE》，其销量并不十分理想。总销量大概只有1500～2000台左右。由于受到《SPACE WAR》很深的影响，游戏非常复杂，对于当时大部分没见过电子游戏的人们来说，接受起来十分困难。

基于这次失败的教训，诺兰·布什奈尔自身发生了两个变化。

其一，向Nutting Associates公司提出辞职，成立了自己的ATARI公司。其二，确定了下次开发游戏的方向：要制作相对简单的游戏。结果诺兰·布什奈尔构想的第二作《PONG》（乒乓球游戏），诞生了。

ATARI公司是由诺兰·布什奈尔和他的朋友泰德·达布奈共同出资500美元，于1972年成立的。同年，ATARI公司雇佣艾尔·奥尔康工程师开发了由诺兰·布什奈尔构想的街机游戏《PONG》。游戏一上市，马上就成了人气的街头娱乐。当时美国的主要街头娱乐是《PING BALL》（弹珠台），每台平均一周有40美元的较高收益。但是每台《PONG》平均一周的收益竟达到了200美元。《PONG》这个标题其实是“PING PONG”（乒乓球）的“PONG”，但是进入日本市场后，却被日本称为《网球游戏》。

《PONG》在开发的时候，诺兰·布什奈尔悟出了一个道理，就是：作为放在大街上的街机游戏，如果不能让人们轻松享受到其中的乐趣，恐怕不行。这一教训至今还影响着游戏娱乐界。

由于街机《PONG》的成功，使得诺兰·布什奈尔的ATARI公司的名声在70年代前半期，一举席卷了整个电子娱乐界。ATARI公司出品的第二个畅销作是1976年的《BREAK OUT》（爆发）。从标题来看，似乎很难让人明白其中的玄机。这款作品虽然在全世界非常热销，但由于当时管理上的缺陷，造成盗版横行，结果并没有给ATARI公司带来多少收益，反而使公司陷入了资金困难的窘地。

但是，资金方面问题很快就出现了转机。1976年，诺兰·布什奈尔将一手创立的ATARI公司以2800万美元的高价卖给了影音娱乐业的老大——华纳公司。虽然推出两款畅销游戏，可公司却还要面临被收购，这也许是电玩产业的可怕之处。但是当初仅以500美元成立的ATARI公司在短短几年后竟然能卖到2800万美元，这是否也说明投身电玩产业是很不错的选择呢？

ATARI被收购之后，得到了充分的资金去开发新制品。所谓的新制品则是卡带交换式的家庭用电子游戏机，其正式名称：“ATARI2600”，全称是ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM。于1977年投入市场。

严格的说，在ATARI2600之前，美国市场上曾出现过一台叫作“ODYSSEY”（1972年Magnavox公司出品）的游戏机。但是游戏机第一次在家庭中得到普及的却是ATARI2600，在全美累计贩卖超过1400万台。

虽然诺兰·布什奈尔是ATARI的创始者，但被华纳收购之后，他已经不是ATARI的第一领导人了。并且在1978年被迫离开ATARI。之后，华纳完全地占有了ATARI的一切。

1977年登上历史舞台的ATARI2600，开始时由于价格太高，并没有成为畅销产品。ATARI公司打出了“只需200美金就可以在家中体验电子游戏的乐趣”的广告，但消费者还是认为价格太高，并没有感受到ATARI2600本身的价值所在。1977年11月，刚制造好的40万台ATARI2600静静地等待着一个月后的圣诞节商战。可惜圣诞节过后，也只卖出了很少部分的存货。并不是说ATARI2600根本卖不出去，只是以缓慢的速度在普及。

两年以后，终于从日本吹来了一阵带动ATARI2600销量上升的暖风。日本的TAITO公司开发的游戏《SPACE INVADER》，在美国大受欢迎。甚至形成了“人们对游戏关心程度高涨”的社会现象。结果可想而知，作为家用游戏主机的ATARI2600开始走红市场。也是从那个时候开始，出现了越来越多的优秀游戏软件。到了80年代初期，ATARI2600已成为全美国的热门畅销商品。

1982年，ATARI2600在全美国家庭中覆盖率达到了17%。其中1981年ATARI和其他公司共同开发的游戏《PITFALL》的销量超过300万。1982年ATARI公司一年的营业额是20亿美元，按照当时的汇率，相当于5000亿日元，这跟任天堂公司鼎盛时期一年的营业额基本相同。

如果继续这样走下去，ATARI公司无疑将成为电玩产业的王者，但是所谓的王者之灾也终于在1983年出现了，ATARI2600主机和游戏软件的销量都开始下降了，最后主机的销量几乎是停滞不前。原因是，大量第三方软件商如雨后春笋般地加入，出现了大量粗制滥造的游戏。结果，造成玩家的失望和对ATARI公司失去了信心。

业界把1983年初的ATARI公司衰落，俗称为“ATARI SHOCK”。随着销量的骤减，出现了大量赤字的ATARI公司衰落了。这件事后来被引用到美国经营学的课本里当了教材。

“ATARI SHOCK”用来形容“ATARI”式的“SHOCK”，也指出现粗制滥造的游戏软件这种现象。同时还有暗指“华纳”的意思。这些说法的出现主要是想强调他们作为管理阶层所犯下的错误。

比如，华纳方面的管理者看到公司的财政状况逐渐恶化，冻结一切新产品的开发，然后相应地作出很多错误的判断。认为应该严肃公司的纪律，对游戏开发人员的服装和上班时间等进行彻底管理。这样做只会让职员们渐渐对管理方面失去信心，很多优秀的开发人员都离开了，最后也终于让加入华纳的ATARI遭到了失败。

商业模型论之商业模型的研究

畅销游戏机的真实

正当1983年美国发生了“ATARI SHOCK”的时候，日本开发的一台对游戏史有决定性影响的游戏机上市了。那就是任天堂的FAMILY COMPUTER（简称FC）。准确的上市时间是1983年7月15日。

当美国的ATARI2600像夕日一样从西方落下的时候，日本的FC也如同早晨的太阳般从东方升起。而整个日美游戏业界可以说正是依旧自转的地球。

说到任天堂的FC，有人把它比喻为“独占的先行者”。其实当时的日本家用机市场正形成了争相发卖主机的高峰，（见图表）以玩具厂商为中心的各种企业都瞄准着家用机这块市场。所以与其说FC是“独占的先行者”，不如说是“竞争市场中的后来者”更为恰当。

80年前半的日本家用机市场

发卖时间	主机名	厂商	价格(日圆)
1981.11	CassetteVision	EPOCH	13,500
1982.6	ntelliVision	BANDAI	49,800
1982.9	ODYSSEY2	北美PHILIPS	——
1982.10	ぴゅう太	TOMY工业	9,800
	CreateVision	CHERYCO	54,800
1982.11	M5	SORD	59,800
	GAMEPCM5	SORD	59,800
	MAX MACHINE	COMMODORE JAPAN	34,800
1982.12	DainaVision	TAMAGIWA电器	49,800
1983.3	Arcadia	BANDAI	19,800
1983.5	ATARI2800	ATARI	24,800
1983.7	ぴゅう太Jr.	TOMY工业	15,200
	FAMILY COMPUTER(FC)	任天堂	14,800
	SC-1000	SEGA	15,000
	SC-3000	SEGA	29,800
1983.10	PV-1000	CASIO	14,800

FC在这场家用游戏主机的大战中能够脱颖而出的原因，主要还是软件。当时和主机同时发售的有FC专用游戏《大金刚》。本作当时是任天堂开发的一款已经十分流行的街机游戏。游戏玩家听说街机的《大金刚》将会出现在FC上，在家中就可以玩到，激动的心情可想而知，因此FC开始热销。随后任天堂又在FC上推出《棒球》和《网球》等优秀的游戏。结果，这台小巧的红白相间的FC终于成了市场上最有人气的家用游戏机。而且只用了不到一年半的时间，销量突破了300万台。

从任天堂走过的成功足迹，至少我们能总结出一台新游戏主机从开始发卖迅速转为热卖的3个成功因素：(1).一定要推出优秀的游戏软件。(2).而且必须和主机同时推出。(3).而且游戏要是自己公司的作品。

关于第三点需要补充说明一下。从成功的游戏主机来看，主机厂商自己开发的游戏占很大部分。其他专门的软件公司不可能比主机厂商还了解主机的性能，因此开发效率会大大降低。任天堂向电玩界证明了让最了解主机的“人”去制作游戏一定会成功。任天堂其实已经把ATARI当成了反面教材。

任天堂的“ATARI反面教材论”

1984年，在任天堂的FC发卖的第二年里，开始走了一点弯路。任天堂开始允许其他公司以第三方软件商加入的形式为FC制作游戏。7月，HUDSON公司的《ROAD RUNNER》和NAMCO公司的《GALAXIAN》开始发卖。虽然当年只有这两家软件商，但受到FC热卖的影响，到了1985年共有16家公司作为第三方软件商加入FC游戏的开发阵营。

任天堂作为总支配者，给第三方软件商制定了取得软件开发执照的契约制度。以此作为加入FC游戏开发阵营的条件。以下是条件的部分内容：(1).承认FC是属于任天堂的发明品。(2).要出售游戏的时候，必须先得到任天堂的许诺。(3).要向任天堂支付“商标”以及“经验技术”的使用费用。(4).每年发卖的游戏数量要固定（普通的软件商一年推出的游戏数量是3款）......等等。

同时,任天堂确立了亲自担当FC卡带的生产工厂的制度。软件商完成了游戏开发工作，要交给任天堂去做最后的修改，然后任天堂在自己旗下的工厂里进行批量生产，再向软件商收取制造费用。结果任天堂既是主机厂商又是其他公司开发的软件的OEM工厂。

FC软件独特的生产制度，遭到了各方记者的言论攻击。任天堂以“如果给软件商太大的自由，又会重蹈ATARI的覆辙”来予以回应。却没有思考过光凭任天堂自己的判断，是否永远能够正确。如果回到“商业模型”的话题，对此我们可以确认：是任天堂发现了“以自己公司为中心，间接管理软件的质量。”这种商业行为。



□文/龙马

秘技天地

现在游戏中的所谓秘技，感觉不像以前那么多了，更多的像是一些隐藏要素或隐藏攻略。本期的秘技天地，小编找了一些比较接近传统意义上的秘技，希望能对广大玩家有所帮助。

□责/龙马



实况力量职业棒球12

KONAMI的《实况力量职业棒球》系列到今天已经走过十几个年头了，在棒球王国日本可谓是拥有大量FANS的名作。操纵着两头身的Q版球员们在赛场上“挥洒棒球青春的热情”。通过丰富的育成模式，培养出属于自己的球员和队伍。可惜因为我国人民大都不熟悉棒球这项运动，故热中本系列的玩家少之甚少。其实棒球游戏中的心理战是很刺激的，投手和捕手配合将对手三振出局的兴奋是在其他体育游戏中体验不到的。

PSP 合金装备ACID2

日版 秘技实用度：★★★

●获得隐藏卡片

在游戏中的PASSWORD选项中输入以下密码可得到相应的卡片：

密码	卡片
NOPLACE	MGS4
HRRR	シ－ハリア－
KINOSHITAA	木下あゆ美
SHIIMEG	石井めぐる
NONAT	佐野夏芽
VIPER	ヴァイパ－
MIKA	ミカスレイトン
KAREN	カレン北条
JEHUTY	ジェフティ
XMEIGHT	XM8
XX	日ノ本零子
RGR	ロジャ－マッコイ
SGNT	シギント
DCYCTPS	デコイオクトパス

PS2 街道BATTLE2

日版 秘技实用度：★★★★

●全部车辆和全部赛道的出现

◆全部车辆：在记录挑战（**レコ－ドチャレンジ**）模式的标题画面中输入：右、左、右、左、下、上、下、上、L1、L2。

◆全部赛道：在记录挑战（**レコ－ドチャレンジ**）模式的标题画面中输入：下、上、下、上、左、右、左、右、R1、R2。

PS2 鬼泣3

日版 秘技实用度：★★★★

●所有隐藏要素出现

在游戏标题画面中，同时按住L1+L2+R1+R2，再将R3向右转几圈，听到“Devil May Cry”的声音。然后读取存储的挡案，就会看到全难度、全服装、所有隐藏CG影像都出现了。

■注意：不要一上来就急于使用此秘技，容易造成死机。

PS2 自由战士

日版 秘技实用度：★★★★★

●在游戏中输入以下按键，会起到的效果。

输入	效果
△、×、□、○、△、上	得到补给机关枪
△、×、□、○、△、左	得到火箭发射台
△、×、□、○、△、右	得到阻击莱福枪
△、×、□、○、○、上	得到霰弹枪
△、×、□、○、△、下	得到眼镜蛇机关枪
△、×、□、○、×、左	得到射钉枪
△、×、□、○、□、上	出现战斗模式
△、×、□、○、○、右	慢镜头游戏
△、×、□、○、○、下	快镜头游戏
△、×、□、○、×、右	无限弹药
△、×、□、○、○、左	主人公透明
△、×、□、○、×、下	领袖等级最大

PS2 烈火之炎FINAL BURNING

日版 秘技实用度：★★★★

●DISC1的隐藏要素

◆使用角色“红丽”：游戏存档中，故事的达成率达到100%。

◆隐藏影像：用普通以上难度打穿故事模式，就会出现“COLLECTION”和“MOVIE SHOW”。

●DISC2的隐藏要素

◆使用角色“小丑”：在第二张盘的标题画面中，按住L1+R1，输入上、上、下、下、左、右、左、右、×、○。

●DISC3的隐藏要素

◆角色资料设定：故事模式和BATTLE对战时对CPU战的时间，合计超过10分钟，就会追加一张角色画像。

◆难易度BURNING：用HARD难度打穿故事模式。

GBA 三国志英杰传

日版 秘技实用度：★★★★

●隐藏秘技

在标题画面中，输入上、上、下、下、左、右、左、右，再开始游戏，会发现刘备、关羽、张飞的等级变成了LV50，并拥有5万金钱。

●耐久力回复术

战斗中自己的武将受伤之后，马上进入此武将的装备选择画面，耐久力就可以完全回复。

■注意：如果此武将行动结束了，就不可回复。

GBA 三国志孔明传

日版 秘技实用度：★★★

在标题画面中，输入上、左、右、下、下、右、左，再开始游戏，会发现诸葛亮和赵云的等级变成了LV50。

PS2/GC 实况力量职业棒球11

日版 秘技实用度：★★★★

●出现4个原创的特殊球场

在模式选择画面中，输入上、上、下、下、左、右、左、右、START，就会出现“地方球场”、“顽张市民球场”、“猪猎**ド－ム**”、“**ゴ－ルドスタジアム**”4个原创的特殊球场。

●选择所有大学

在“**サクセス**”的标题画面中，输入上、上、下、下、左、右、左、右、SELECT、R1，听到音效后，就可以选择所有大学了。

●サクセス模式中奖励的选手

在**サクセス**（成功）模式中，每完成一个大学，会得到一些奖励选手。

◆パワフル大学：矢部、江崎、熊谷、日本、初野、清本、早川、汽笛、阿佃、朝雾、雏形

◆帝王大学：友泽亮、犬河、江久濑、猫神、日比野、下井、久远

◆イレブン大学：**みずき**、满田、雪村、仲居、轻井泽、纸山、石野、波佐见

◆全日本：猪猎守、鹰野、日下部、一文字、福家、半田、二宫、一ノ濑、神童、猪猎进、**ボ－マン＝バンガ－ド**、**ミッキ－**、**テリ－＝マイルマン**、**ゴメス**

●根据兴趣提升特殊能力

兴趣	野手	投手
ゴルフ（高尔夫）	打低线球	———
钓**り**（钓鱼）	送球4	打球反应○ **リリ－ス**（release）○
TV.**ゲ－ム**（电玩）	黏着击球	取胜的运气
ラジコン（音乐）	走垒○	控制能力上升
麻雀（麻将）	后辈变成表弟	取得各种经验值
教养（礼节）	取得各种经验值	取得各种经验值
おしゃれ（装扮）	增加FANS	取得各种经验值

KEIP	熊野参造的档案。
BJSM	天沼**かすみ**、天沼**まなみ**，的档案。
SHYD	小林勇介、三好志保、乌浜晃一郎，的档案。
JPMF	今泉直久、风林豪造、水野俊作，的档案。
COKE	前田明弘、长冈孝弘，的档案。
NYGE	日比野蓝子的档案。
EDYY	江户正国的档案。
APOC	鸟羽克臣、蒲生胜，的档案。
OSKJ	富坚之彦、九鬼保孝，的档案。
TSAX	朝比奈涟的档案。
SOWH	盐浜吾郎、左达明、桐野章，的档案。
GUID	周耀明、杂贺元晴、高品辉夫，的档案。
YANK	麻生惠美子、数中健一，的档案。
SJLB	崔和雄、花村美加，的档案。
HITM	鬼冢顺次、渡会健三，的档案。
JZMN	冬木公雄、常盘道高，的档案。
COLC	泽口忠雄、堤荣一郎，的档案。
DOCT	石神信彦、清水真奈美，的档案。
HACK	青山直辉、户山浩次，的档案。
GSJI	西协常次、源田照义，的档案。
NWFU	江户雅利、日比野响子，的档案。
EXST	樱井正治、坂田光照、小岛大和，的档案。
MJLE	武井昌树、猫、太田希沙江、花田勘吉，的档案。

GBA 超级大金刚2

日版 秘技实用度：★★★★

●游戏中的作弊号码

从标题画面开始，选择冒险模式，进入文件选择，再选择游戏模式中的作弊号码（**チ－トコ－ド**），输入以下号码，可以得到相应效果。

ONETIME	声音测试
KREDITS	游戏制作职员表
HELPME	开始时15条命
WEAKLING	开始时55条命
RICHMAN	开始时有10枚香蕉钱币
WELLRICH	开始时有50枚香蕉钱币
WELLARD	“桶”不再出现
FREEDOM	可以选关
ROCKARD	不出现DK“桶”和CONTINUE“桶”。

PS2 侦探神宫寺三郎KIND OF BLUE

日版 秘技实用度：★★★★

●在标题画面中输入以下密码，可出现相应的效果。

AAAA	关于密码的说明。
ESBK	可以欣赏游戏的音乐。
TICH	可以改变标题画面。
SPCL	出现“谜的事件薄”特别篇。
TKYM	来自山口先生的讯息。
GOAL	制作人员介绍。
HSTR	过去游戏作品的介绍。
QUIZ	关于神宫寺系列游戏的问题。
KIOB	跟游戏情节紧密联系的问题。
SBTI	各章节副标题的由来。
BOTB	关于“KIND OF BLUE”。
KDPC	使用“九鬼之力”从逮捕到审判的流程说明。
MISY	新出现的移动地点的说明。
TIBN	关于固定移动地点的说明。
BACC	主角们喜欢的酒类介绍。
DETC	神宫寺三郎的档案。
OKER	御苑洋子的档案。

PS2 铁人28号

日版 秘技实用度：★★★

●隐藏关卡出现的密码

输入以下密码，挑战模式中的隐藏关卡将出现。

BUCCHUS	飞行机器人大暴动
SUSPENSE	大包围网
MONSTER	赤手空拳就OK
BLACKOX	**オックス・ウィジョン**铁人军团篇
FRANKEN	**オックス・ウィジョン ギルバ－ト**篇
MAKIMURA	**オックス・ウィジョン ロビ－**军团篇

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

体言と用言（中编）

三月的北京，依然春寒料峭。最近两天不知为什么又大风降温了，地上重新出现了冰。11日那天中午居然飘起了鹅毛大雪，难道是老天想帮我们这些身在地狱中受苦的人伸冤吗？呜呼呼呼呼呼呼……

三问：上次我们说过了。用言，在日语中可以作为谓语使用的。包括动词、形容词和形容动词等。动词的变化较为复杂，以后再说。咱们先说说另外两种词的变化情况。

【形容词的变位】

三问：上次咱们说了。形容词后面如果跟体言，也就是名词、数词、代名词的话，不必变化，直接使用，如：

美(うつく)しい景色(けしき)	美丽的景色
赤(あか)いペン	红色的钢笔
广(ひろ)い部屋(へや)	宽敞的房间

但是，如果形容词的后面如果是用言，也就是动词，形容词，形容动词的话，把词尾的“い”变成“く”，例如：

美(うつく)しい景色(けしき)	美丽的景色
赤(あか)いペン	红色的钢笔
广(ひろ)い部屋(へや)	宽敞的房间

著子：请注意，这里形容词的词尾发生了变化，原来的“い”变成了“く”。这就是粘着语的特征之一：词尾的变化是整个语法中重要的一部分。原来以“い”结尾，和体言一起使用的形式是形容词的连体形，而以“く”结尾的是连用形的一种。另外还有种连用形是“かつ”，用在过去式等情况下。如：

昨日は寒かったです。这个“寒かった”就是由“寒い”变成“寒かつ”加上表示过去的词尾“た”构成的。由于日语比较重视时态，所以对过去发生的事情（哪怕只是上个瞬间发生的事）都要用过去式来表达。

风林：是的。比方说，我们举个例子。サルさん、あのウワサのレストランはどうですか、わかったか？

猴子：あのレストラン？ええ、うまかったですね！

风林：うまかった？你的意思是说过去好吃，现在不好吃？

猴子：No！我的意思是说我上次去吃的时候味道还不错！

风林：那么现在呢？

猴子：我现在又没去，怎么和你说啊？

风林：那么说来……你上回什么时候去的？

猴子：昨天！

风林：#$%￥%＊……那昨天和今天的味道还会不一样啊？

猴子：不好说哦！世事难料嘛。你看叶子，前两天不是还欢蹦乱跳的，一转眼不就喀嚓了。

唯夜：（一脚将猴子踢飞）我…最…讨…厌…别…人…说…我…坏…话……（飘过）

风林：（扶起头破血流的猴子）所以我叫你平时嘴上留德呀！现在说回正题，你昨天去的餐馆，所以只能用过去式来形容那里的食物？那好，这是我给你叫的外卖，你尝尝怎么样？

猴子：おわ！こんなにおい……モグモグ（咀嚼）……ああ！うまいぞ！

风林：也就是说，要想用现在时，就必须现吃现说。日语真是很现实呀！

【形容动词】

三问：形容动词是日语中特有的词。基本形态由词干+だ（です）构成。像这样：

きれいだ	漂亮的
明（あ）らかだ	明朗的
大切(たいせつ)だ	重要的
丰(ゆた)かだ	丰富的

三问：一般来说，形容动词和形容词一样，都是表示人或者事物的性质，在中文里我们不区分，但在日语中加以区别。不过很好认，形容词都是“い”结尾，而形容动词在字典里说是“だ”结尾，不过实际当中“だ”不出现在句中。

风林：那么在句子里，形容动词是什么样的呢？

三问：形容动词后面如果是体言，把词尾“だ”变成“な”，这也就是为什么字典里说有“だ”，而实际上用不着的道理了，例如：

きれいな教室(きょうしつ)	整洁的教室
重要(じゅうよう)な事件(じけん)	重要的事情
简单(かんたん)な问题(もんだい)	简单的问题

而如果形容动词后面是用言，把词尾的“だ”变成“に”，例如：

真黑(まっくろ)になる	变得一片漆黑
意外(いがい)に落(お)ちた	意外地掉下来
正直(しょうじき)に教(おし)える	正直地告诉(某人)

【五段和一段】

著子：形容动词的种类很多，用法也比较复杂。关于这个问题，我们以后还要详细地说。最后我们要说的是动词，也是最重要的用言。上次我们已经知道，日语的基本语序是主—宾—谓的结构，在有宾语的句子里，谓语放在最后。那么构成谓语的动词，除了表示判断的***だ/です***之外，还有许多种不同的动词。日语的动词按照不同的分类方法又可以区别为多种。除了按照接不接宾语而分为自动词与他动词之外，如果按照动词的变位多少来看，则可以分为五段动词和一段动词。此外还有特殊的**サ**变动词和**か**变动词。这也是日语动词的基本分类方法。究竟谁代表什么意思，具体情况如下：



日文：日本の新干线は快适で、はやいです。

中文：日本的新干线又舒适又快速。

◆第1类：五段动词——以**う**段假名为词尾，之前部分为词干。

◆第2类：一段动词——以**る**为词尾，以**い**段假名或**え**段假名为词干最后一个字。

◆第3类：**サ**变动词——**する**(前面一般接一些名词，直接用则是“do“的意思。）

カ变动词——来（く）る

三问：基本上，按照上面一些规律，是可以区分五段和一段动词的。但是也有一些特殊情况：

◆形式上或读音似一段，实际上为五段的动词：

知る(しる)	知道	走る(はしる)	跑
归る(かえる)	回来	限る(かぎる)	限制
减る(へる)	减少	入る(はいる)	进入
湿る(しめる)	沾湿	切る(きる)	切、斩
要る(いる)	需要	照る(てる)	照射

◆形式上似五段，实际上为一段的动词：

出来る（できる）做到、做成功
过ぎる（すぎる）……过分

这些动词在不同的时态、语态、语气等场合下会有不同的变化。

猴子：具体来说，变化有多少种呢？

三问：这个么，说来话可就长了……我们还是以平时常用的敬体来讲。一般来说，在日语中，动词敬体的变法为“五段动词词尾变为**イ**段假名＋**ます**”，“而一段动词去掉词尾的**る**，后面直接跟**ます**”。例如：

私は每朝六时に起きます。
我每天早晨6点起床。
そして、会社に行きます。
然后去公司上班。

这里面无论是五段动词（行**く**）还是一段动词（起**きる**），都是变成**ます**形。如果要变过去式的话，只要把**ます**变成**ました**就可以了。很简单吧？

著子：如果说变敬体的过去式还是只替换个词尾的话，那么简体的过去式就难一些了。五段动词在变化成过去式时，词尾不是简单得变成**イ**段动词，而是发生三种不同形态的音变。

三问：简单点说就是“促音便”、“**イ**音便”和“拨音便”。至于具体变化方法，由于版面有限，我们下期再讲，这次给大家留下几句变化口诀：

た、ら、わ，要变た，变促音，都不差；
な、ば、ま，要变た，变拨音，た变だ。
か与が，要变た，变成い，が变だ。
只有いく属例外，过去式，是“いった”。

【チャングムは日本でも有名ですよ！】



↑前段时间在国内热播的《大长今》在日本也很流行，名字叫作《宫廷女官 チャングムの誓い》。居然有人把女主角李英爱的形象photoshop到钞票上，真是令人哭笑不得。

日语的词汇

日语中一共有12种品词：

动词、形容词、形容动词、名词、数词、代名词、连体词、副词、接续词、感叹词、助动词、助词。这些不同性质的词在句子中作为不同的成分使用。在语法中，这些词的具体使用方法需要依照一定的语法和语言习惯。在日常口语中，这些书本上的规则在很多情况下均被无视。

百万殿堂

在本栏目中将为玩家逐一介绍游戏史上的璀璨明星，让老玩家能够再次回味当年的快乐感受，更可以让新玩家了解当年的销量过百万游戏！



←这款游戏可说是最早的仿真赛车游戏。

最早的仿真赛车游戏！独特的画面给人们带来了新的体验！

本刊译名： F1大赛车
外文原名： F1 RACE
发售日： 1984年11月2日
类型： 竞速类　**厂商：** 任天堂
对应人数： 1人　**使用媒体：** 卡带

前些期我们介绍了《越野摩托车》，这次我们同样介绍一个FC上进入百万殿堂的竞速类游戏：《F1大赛车》。与火爆刺激的越野摩托不同，F1赛车讲究的是超越极限的速度和精确的过弯技术。而任天堂的这款《F1大赛车》正是做到了在当时游戏中独一无二的速度感和很好的操作手感，而且在当时的FC游戏中《F1大赛车》可以说是一款很讲究真实性的竞速游戏。

努力做出真实的赛车

任天堂在这款游戏中力图做出真实F1赛车的感觉。首先游戏的画面在当时来说就给玩家们带来了很大的冲击。游戏采用了近似于3D的画面，玩家的视角固定在赛车的正后方，赛车在屏幕上显得很大。赛道从远方向屏幕延伸而来，车子开起来转弯时赛道也会左右摇摆，速度感十足。车子开起来后的音效也很逼真，尤其是在转弯时轮胎与地面摩擦的声音给人留下了深刻的印象，摩擦出的烟雾也表现得很到位。另外任天堂对赛道周围的环境还下了一番功夫，虽然限于机能无法做出很复杂的景物，但是很简单的几座山、几个建筑物和标志物还是很好地起到了衬托作用。看到随着自己的赛车向前飞驰远处的景物也变得越来越近，真是别有一番惬意的感受。屏幕右上角的赛道简图以及图上标出的玩家赛车的位置也很新颖而且方便了玩家游戏。另外游戏的操作手感也比较逼真，转弯时赛车由于失去抓地力的侧滑效果和滑出赛道后在缓冲带上的减速效果都做得比较真实。而且在本款游





戏中车速分为两档，玩家可以用“上、下”来切换档位，第一档的最高车速在200km/h左右，而第二档车速可以达到400km/h左右。换档这一设定在早期的竞速类游戏中可是非常少见的。有了换档的设定后玩家在游戏时就能更加随心所欲地控制车，过弯时也更加有技术性。从这一点也可看出任天堂力图把这款游戏做得逼真。

独特的设定使乐趣倍增

这款游戏中还有很多很特别的设定。首先就是关于障碍物的设定，游戏的赛道大体有两个多车身宽，中间用一条白线隔开。赛道上还有很多其他赛车，这些赛车或者行使在白线的左边或者在右边，玩家在行驶过程中要不断躲避这些车，一旦和这些车相撞，玩家的赛车就会爆炸从而损失大量时间。赛道边上也有很多柱子，滑出赛道后如果撞到这些柱子赛车也会爆炸。这些设定在现在看起来都有些不太合理。如果和其他车相撞那么两辆车都应该有损坏，但在游戏中撞车后只是玩家的车爆炸，另一辆车不仅毫发无损而且连速度都不会减……。还有赛道边的柱子，看过F1的人都知道，



F1的赛道旁边除了要设置缓冲带以外一般还会有用轮胎垒成的防护墙，这些都是为了赛手的安全着想。但是这款游戏中却居然在赛道旁安置柱子，这不是要车手的命吗！？不过话说回来，在FC时代游戏的真实性是无法和现



比赛：难躲的障碍物！

赛道上还行驶着很多其他车辆，一定要设法避开它们。但如果在这种急转弯遇到内外道都有其他车的情况还真是让人伤脑筋。





时间紧迫！！

游戏中的时间限制得很紧，尤其是到了最后几关时间更是紧迫。像这样能在倒计时0秒时靠惯性滑过终点可真是幸运。

高难度赛道！

游戏中有很多像图上那样“恐怖”的赛道。在这种赛道上如果犯下一点错误恐怕都将无望完成比赛了吧。

在比的，而且任天堂的这种设定也是有他自己的道理的。在当时FC的闯关游戏中出现这种“躲避”的设定是很普遍的，任天堂突破传统把这种设定也加入到了竞速游戏中，结果表明这种设定确实增加了游戏的难度和趣味性，使游戏变得更加紧张刺激。在FC时代由于硬件机能所限，无论是在画面上还是在手感上都不可能制作出十分逼真的赛车游戏，所以任天堂做出了这种设定避开了矛盾而且还增加了游戏的耐玩性。所以不得不说任天堂在这一点上处理得非常聪明。

另外和现在的很多竞速类游戏不同，这款游戏不是跑完赛道后看成绩，而是要在规定的时间内跑完指定的赛道。所以这种设定从某种意义上又把这个游戏变成了一个“闯关游戏”。玩家在游戏过程中必须全神贯注，如果犯下一点错误的话时间就不够用了。而且这个游戏的难度还很高，越到后面赛道的难度也越大，所给的时间也很有限，尤其是玩到后面几关时常常要连续跑上好几圈，头一圈的剩余时间会累计到下一圈，所给的时间也会一圈比一圈少。这时玩家们必须尽可能多的争取时间，遇到每个弯道都要思考如何才能节约更多的时间。这样不知不觉就会投入到游戏中去不断地挑战自己的极限。最后也不得不提一下这个游戏的一个小小缺憾，那就是不能两人同时对战。这一点和当时其他FC游戏相比确实是《F1大赛车》的一大劣势。

大人们最喜欢的游戏

在我小时候的印象中身边的大人们都很喜欢玩《F1大赛车》这款游戏。那些平常不怎么接触游戏机的大人们在看到《F1大赛车》后也都忍不住要试一试，而且玩得入迷的也大有人在。这一点也不难理解，当时大多数的FC游戏都是闯关游戏，游戏的内容也都是些“英雄救美”或“拯救世界”等充满幻想性的内容。游戏的人物也大多是“卡通”形象。小孩子们可以玩得很入迷，但是大人们看到这些后只是觉得很幼稚，一般也提不起精神去玩。但这款《F1大赛车》一定会让这些大人们眼前一亮：“原来游戏机上还有做得这么真的游戏！”所以很多大人都忍不住要试一试，而且很可能玩上之后就会沉迷其中，说不定有很多大人就是从玩《F1大赛车》开始喜欢上游戏的。

所以这款《F1大赛车》之所以能够达到152万的销量进入百万殿堂就是赢在这个“真”字上。任天堂突破了当时FC游戏的传统全力制作了一款仿真竞速游戏，结果吸引了大批年龄较大的玩家从而获得了成功。之后的几年中DATA EAST、SQUARE等公司也受到这款游戏的启发先后推出了一些仿真赛车游戏。到了现在，赛车游戏已经成为了游戏的一个重要的分支，涌现出了大批优秀畅销的作品。现在回想起来这款《F1大赛车》也在其中立下了很大的功劳。

FC版超级魂斗罗

超级魂斗罗

机种	FC	关数	8关
发卖公司	KONAMI	生命值系统	无
开发公司	KONAMI	剩余机会系统	有
发卖日	1990年2月2日	存盘接关系统	3回
定价	5800日圆	密码	无
游戏人数	1～2人	难易度选择	无

从1983年FC的发售到7年后的1990年。这一年，游戏玩家的视线几乎都集中在定于11月发售的SFC上。另一方面，软件开发人员已将FC的机能彻底摸透，同时发售了一些当初几乎无法想象的高质量游戏软件。

其中有日本的国民RPG大作《勇者斗恶龙IV》，和9天后于1990年2月2日发售的FC版《超级魂斗罗》。虽然《超级魂斗罗》的销量远不如《勇者斗恶龙IV》，但是仍然抓住了前作FANS的心，受到了不输给前作的极高肯定。

游戏的一半以上算是新作

就像《超级魂斗罗》的标题一样，本作移植自街机，是《魂斗罗》系列的第二作。当初街机版《魂斗罗》上市一年之后，就移植到了FC上。可这回本作的移植却花了两年。

两年前发售的FC版《魂斗罗》可以说是街机版的完全移植。但是街机和FC在硬件性能上的差距在扩大。到了两年后街机版《超级魂斗罗》出现的时候，以FC的机能想要移植是有些不可能了。街机版《超级魂斗罗》的画面、音响、以及角色丰富的动作，无不让FC从机能上望而却步。所以这次FC的移植效果从画面上看，可以说和FC版《魂斗罗》几乎变化不大。

由于机能上较大的差距，街机版很多华丽的动画和表现，在FC上没有得到完全移植。但当时KONAMI却做了很好的弥补。和前作一样，继续起用以梅崎重治为中心的一流技术人员担当移植工作。致使FC版《超级魂斗罗》不但增加了4个新关卡，还增加了新敌人，新陷阱等，追加了大量的原创要素。甚至可以说，游戏的一半以上算是新作。就算是玩过街机版的玩家也会觉得游戏的内容既充实又耐玩。结果，本作的知名度毫不逊于前作，在FC的动作游戏中也称得上是具有很高水平的名作。

基本上是前作FC版的延续

虽然本作是移植自街机，但游戏的感觉和系统基本上是前作FC版的延续。取消了街机版追加的跳跃调节和阶段升级系统。这两个新系统虽然增加了游戏性，但却也排斥了已经习惯了前作系统的玩家。FC版在这一点上保持与前作一致,让前作的FANS们很容易上手。

街机版中纵向移动时可以得到的道具："超级爆弹"被取消。前作的加速器R、金身B、老鹰标志的爆破弹，还继续沿用。各种武器的杀伤力也是更接近FC版前作。虽然街机版最强武器是机关枪，但本作的最强武器还是FC版玩家的最爱：散弹枪。

与前作唯一的区别是强化了火焰枪。效果和街机版的爆破弹差不多。但与街机版不同的是，按住发射按钮后，停一会再放开，会发出更强的火焰。这也是《魂斗罗》系列第一个采用"蓄力攻击"的武器。

同时，街机版有相当高的难度，特别是通关后给上级者的挑战书。相比之下，FC版的难度相对低一些。FC版的难度设定在跟前作同等级别上，甚至更简单了。首先考虑到FC是家用机，想让更多的FC玩家能够接受本作，这种难度上的调整看来是成功了。

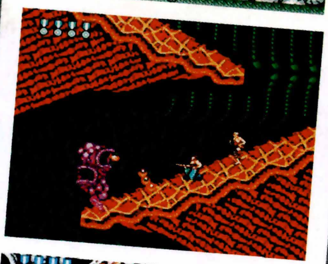
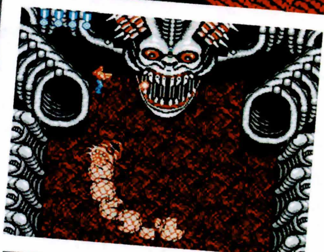
大量的原创要素

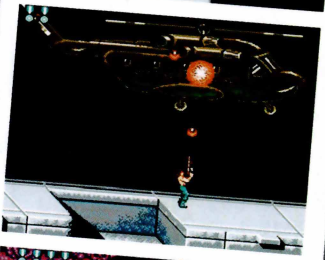
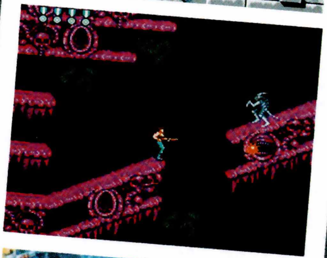
街机版《超级魂斗罗》只有5关，而FC版加上原创的4关，共有8关，几乎增加了一倍。而且每一关的长度都相应地增加了。

移动方式也可说是丰富多彩，保留了街机版中没有的像前作瀑布舞台那样向上移动的关卡，甚至出现向下移动的关卡。而且在本系列中将第一次出现强制纵向移动。甚至一关中将会既有横向又有纵向，让玩家不会厌烦，有种地图很大的感觉。

游戏的视角有2关是忠实移植街机版的头上视角，其他还是FC原创的侧面旁观视角。FC版从第3关开始会和街机版有所不同。在第6关打倒街机版的最终BOSS"天王鬼卡巴"，此后游戏仍将继续。直到消灭FC版原创的BOSS"阴兽金恐"。这个新BOSS是由上下2个脸组成的独特设计，视觉冲击力绝不会输给"天王鬼卡巴"。

FC版增加了大量的原创敌人，种类远胜过街机版。虽然取消了街机版的部分敌人，但增加的角色也是魅力十足。比如，第3关登场的4脚巨大机械——"烈击六连机动炮"就是很好的例子。除了新敌人，还增加了很多新的陷阱。如大地震使地面不断地陷落，和突然落下顶棚等。无论和FC前作还是和街机版相比，增加了陷阱在游戏中所占的比例。


故事情节

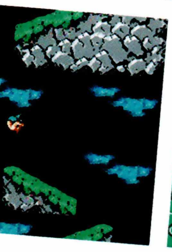
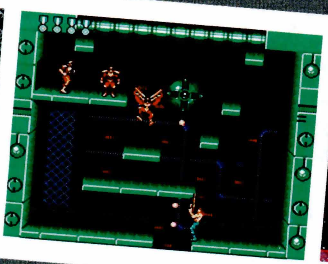
难道外星侵略者复活了！？

西历2634年12月，地球与神秘的外星人军团间的战斗持续了一年。正当地球方面觉得已经逃出了外星人魔爪的时候，突然有一天，在南美的基地遗迹附近，参加了GX军第7方面军事演习的哈尔将军莫名其妙地失去了联络。"我们遭到友军GX军的突然攻击……他们的眼神不像是人类……难道是它们……。"联邦军上层方面从将军的话里感到了不同寻常的恐惧。历史上最强的"魂斗罗"—比尔和兰斯，又一次接受了出击的命令。

2人乘坐直升飞机在基地遗迹靠近演习场的一个极其隐秘的地点降落了。看到联邦军设施已经受到了惨痛的破坏。就在起飞离开之际，突然遭到来自隐蔽处的袭击。袭击他们的是一双充满了发疯的眼睛，皮肤变成了蓝色的人。虽然还是人的身姿,可已经感觉不到灵魂的存在。

比尔开了一枪，击中目标，目标身体爆炸后，竟然从体内出现了令人厌恶的生物。这个难道是……他们脑海中一年前的恶梦苏醒了。难道那个疯狂的异形生命体没有死吗?

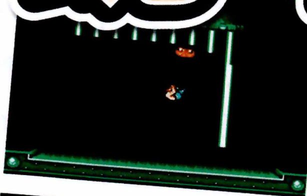
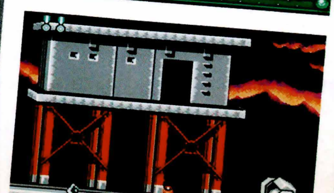
原来一年前的外星人并没有死，而是经过了多次形态的改变，现在终于露出了它的最终形态。经历过无数极限考验的"魂斗罗"又一次投入了战场！（未完待续）




魂斗罗传说 Vol.7

(接上期)从第十关开始是MSX2版的原创关卡。本来这是玩家们十分期待的地方，不过，必须很遗憾地说，除了偷工减料以外，什么感觉也没有。3关洞窟地带，2关岩浆地带，1关外星人地带，3D画面和3DBOSS各占2关。洞窟没有瀑布，岩浆地带只是在洞窟里加了能源火焰。表面上是增加了10关，但没有新鲜感，只让玩家感到了重复。还有本作出现了系列中少见的向左前进的关卡，给人感觉好像是为了弄出些不同而画蛇添足。4个3D的关卡几乎没什么变化，本来是调节情绪用的，出现太多也会让人反感。原创关中出现了球形兵器等少数新的敌人，但几乎都没什么冲击力。而且原创关中的BOSS除了最终BOSS外，全是传感器。最终BOSS也一点不让人吃惊。结局画面是放着第一关"密林的战斗"的音乐，在漆黑的画面中显示了一些英文，是系列中唯一连制作人员都没有显示的作品。由于系统变成了生命值，本作的难度显得过于简单。而且配合了KONAMI的10倍扩展记忆，游戏随时可以存盘和读取。结果变成无论是谁都可以轻松将其通关。

警告！外星人接近中！"魂斗罗"是指天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。这回时间过了一年——西历2634年12月，经过变异的外星侵略者又回来了。我们的两位"魂斗罗"英雄——比尔和兰斯，为了拯救地球，再次向更强大的外星侵略者发起了攻击！他们要靠兰博的游击战术和指挥官的破坏力来颠覆外星人灭绝人类的妄想！ □文/龙马









魔界战记2

热血青年与魔王独生女

游戏中角色性格分明，特别是罗萨琳特这个活宝，恰好碰到了有点一根筋，不善于撒谎和应对女孩的阿迪尔。从此冒险途中乐事不断，这里特别挑出游戏序章中男女主角初遇后的一些对白。

ロザリンド：ふ～む。外の世界とは、かくも新鮮なものなのか。

■罗萨琳特：嗯～嗯。外面的世界格外的新鲜呀。

アデル：外の世界って……。お前、どこに住んでたんだ？

■阿迪尔：你说外面的世界……你住哪儿呀？

ロザリンド：もちろん、余の屋敷じゃ。このブェルダイムのいずこかにある。

■罗萨琳特：当然是我家了。就在这威尔代姆的某处。

アデル：はあ？どこか、わかんねぇのか？

■阿迪尔：啊？你家在哪儿自己不知道么？

ロザリンド：うむ、聞いて惊けよ。実を申すと余は屋敷から出るのは初めてじゃ。

■罗萨琳特：嗯，听了不要吓到哦。其实说起来我离开家出门这是头一回。

アデル：はぁ！？マジかよ？お前、どんな生活してたんだ？

■阿迪尔：啊？当真？你究竟过得是什么样的生活？

ロザリンド：ふむ、庶民が天上人の生活に憧れるのは无理なきこと。特別に余の华丽なる日常を二日がかりで话り明かしてくれよう。

■罗萨琳特：哼，平民渴望天上人的生活是不现实的。特别是我那华丽的日常生活，我凑合用两天时间来给你说明一下吧。

アデル：……いや、勘弁してくれ。そんなことより协力してもらうぜ。

■阿迪尔：……算了吧，还是饶了我吧。与其干这个你不如来协助我呢。

以上这段无厘头的对白，是《魔界战记2》里男女主角刚刚走出村时说的话。女主角**ロザリンド**是魔王疼爱的独生女，未经世事；男主角**アデル**是典型的热血青年，天不怕地不怕，却唯独不擅长应对女孩子。

アデル：オレの目的はただ一つ。魔王ゼノンを倒すこと。その使命さえ果たせば、お前に用はない。その代わり、お前には案内役を赖みたい。

■阿迪尔：我的目的只有一个。就是打倒魔王泽诺。只要这个使命完成的话，就没你的事了。不过这之前想拜托你做一下向导。

ロザリンド：いま、何と申した？父上を倒すじゃと……？

■罗萨琳特：刚刚你说了什么？打倒我父亲……？

アデル：そうだ。……おかしいか？

■阿迪尔：是的。……有什么奇怪的么？

ロザリンド：ふ、ふふ、ふはははは！贵样、正气か？人间风情が身の程知らずも甚だしいわ！

■罗萨琳特：呵，呵呵，呼哈哈哈哈！你没事吧？一个人类也太不知道自己有几斤几两了！

アデル：笑うのは、お前の自由だ。だが、魔王ゼノンはオレが倒す！

■阿迪尔：笑是你的自由。不过，魔王泽诺由我来打倒！

ロザリンド：や、やけに自信ありげじゃな。……わかったぞ。余を人质に取って、父上を胁すつもりであろう？

■罗萨琳特：很，很强的自信嘛。……我知道了。是不是打算把我作为人质来要挟我父亲？

アデル：人质にするつもりはないって言ったろ。相手が女ならなおさらだ。

■阿迪尔：不是说了没想过人质的事么。况且你还是女孩。

ロザリンド：ならば、なにゆえ余を召唤した？余を人质にするつもりだったからであろう？

■罗萨琳特：那为什么召唤了我？不是因为想拿我做人质才这么做的么？

アデル：そ、それはゼノンを呼び出そうとして……。いや、言い译はなしだ。お前を召唤したことは谢る。悪かった。

■阿迪尔：那，那时我是想召唤泽诺来着……不，不解释了。把你召唤出来是我错了。对不起。

ロザリンド：………………。

アデル：な、何だよ？あんまり近寄るな。オレは女が苦手なんだよ。

■阿迪尔：干，干嘛？别靠我这么近。我不擅长应付女孩。

ロザリンド：自ら非を认めるとは……敌のくせに素直なやつじゃな、贵样。

■罗萨琳特：自己承认错误……虽然是敌人但还算个率直的家伙嘛，你。

アデル：と、とにかくだ！约束は守る。お前を父亲のもとへ送り返す。これは男の约束だ。

■阿迪尔：总，总之！我会遵守约定。把你送回到你父亲身边去，这是男人的约定。

ロザリンド：どうも信用ならんな。そこまで申すのなら、いますぐに余を解放せよ。どうじゃ？

■罗萨琳特：怎么也无法信任嘛。既然你这么说了，那现在马上放了我。怎么样？

アデル：それができるなら、とっくにやってる。契约を途中で解除するには契约者の命……つまりオレの命が必要なんだよ。

■阿迪尔：要是可以的话早就放了。契约途中解除的话需要契约者的命……就是说需要我的命才能解除。

ロザリンド：贵样の命……。よかろう。贵样の言叶に偽りはなさそうじゃ。父上のおわす场所へ案内してしんぜよう。

■罗萨琳特：你的命……好吧。你说的话不像是假的。我带你去父亲住的地方去吧。

第一次看到剧情至此，还以为女主角未经世事，思想比较天真，于是俩人就手拉手开心地找魔王老丈人去了。不过事实证明我想错了，魔王的女儿，果然不是吃素的。不过呢……



ロザリンド：（ふふん、愚か者めが。父上のところまで案内しろじゃと？余はおとなしく从うとでも思うたか）

■罗萨琳特：（哼哼，愚蠢的家伙。带你到父亲那里？难道以为我会乖乖的顺从么）

ロザリンド：（敌对者には死あるのみ。下级悪魔どもの饵食になるがよいわ！）

■罗萨琳特：（敌对者只有死。变成下级恶魔的饲料吧！）

ロザリンド：（そして、余は晴れて不当なる契约から解放されるのじゃ！ふはははは！）

■罗萨琳特：（而且，我也能愉快地从不合理的契约中被解放出来咯！呼哈哈哈哈！）

アデル：お。クリティカルヒット。

■阿迪尔：啊。致命一击。

ロザリンド：ななな何をするか、下郎！？余は魔王ゼノンの娘であるぞ！このような狼藉、ただで济むと思うか！

■罗萨琳特：干干干干什么呢，流氓！？我可是魔王泽诺的女儿！把我整得这么狼狈，你别想轻易就这么算了！

企鹅：そんなのオレたちには关系ないッス～。っていうか、むしろ魔王ゼノンはオレたちのご主人様のタ－ゲットっスから。

■企鹅：那些跟我们才没关系呢？话说回来，原本魔王泽诺就是我们主人的目标。

ロザリンド：何じゃと！？もしや父上のお命を狙っておるという不埒な魔神の手下どもか！？

■罗萨琳特：什么？莫非你们就是预谋害我父亲性命的魔神的手下？

企鹅：正解－ッス。こんなところでゼノンの娘に会えるなんて思わぬ大收获ッスね～。

■企鹅：正解。这种地方能够遇到泽诺的女儿真是想象不到的大收获呢。

ロザリンド：……お、おい、どうするのじゃ？

■罗萨琳特：……哎，哎，怎么办？

アデル：当然、蹴散らすまでだ！

■阿迪尔：当然是踢飞为止了！

ロザリンド：うむ。それはよいが、ひとつ问题が在る。

■罗萨琳特：嗯，主意不错不过存在一个问题。

アデル：どんな？

■阿迪尔：什么？

ロザリンド：……余は战い方がわからぬ。

■罗萨琳特：……我不会打架。

アデル：……冗谈だろ？

■阿迪尔：……开玩笑吧？

ロザリンド：マジじゃ。

■罗萨琳特：真的。

ロザリンド正寻思自己的小阴谋时，企鹅君从后面慢慢接近了她。当她心里正暗爽中一记重击的炸弹炸糊了我们的小公主殿下。暴虐魔王的亲生女儿竟然不会打架，此段剧情着实搞笑。

アデル：それにしてもお前……。魔王ゼノンの娘のくせになんでそんなに弱ぇんだよ？

■阿迪尔：照这样说起来你……。明明是魔王泽诺的女儿为什么这么弱呢？

ロザリンド：う、うるさい！余は传说の魔王、ゼオンの娘であるぞ？ここまで战う必要など一度も无かったのだ！ただの一度もな！

■罗萨琳特：罗，罗嗦！我不是传说中魔王泽诺的女儿么？到现在为止从来没有必要去战斗！一次都没有！

ロザリンド：美しき屋敷で何百という召使いを从え、何不自由なく暮らしてきたのだ！战い方を知らなくて何がおかしい？战いなど身分卑しき者のすること！

■罗萨琳特：在美丽的家里有上百个召唤使服从，什么不顺心的事都没有地一直生活着的！不知道怎么打架有什么可奇怪的？打架这种事就是身份卑微的人做的事！

アデル：……魔王の箱入り娘か。悪い冗谈だぜ。ゼノンは、よっぽどお前が大切なんだな。

■阿迪尔：……魔王娇生惯养的女儿啊。这玩笑一点也不好笑。泽诺对你相当爱护吧。

ロザリンド：当然じゃ。父上は余を溺爱しておられるからな。しかし、それは人间どもとて同じであろう？余は教科书で读んだことがあるぞ。亲子爱とか、家族爱とか……。

■罗萨琳特：当然了。父亲对我非常疼爱。但是，这不是跟人类一样了么？我在教科书上面看到过。亲情和家族间的爱等等……

アデル：……

ロザリンド：どうしたのじゃ？违うのか？

■罗萨琳特：怎么了？不对么？

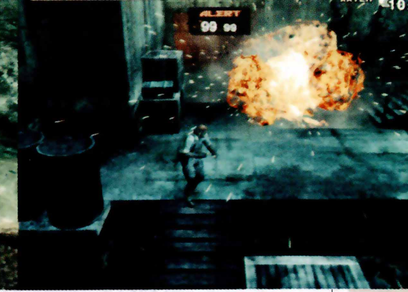
アデル：……いや、そのとおりさ。オレだって家族のために战ってるんだ。

■阿迪尔：……不，没错。我也是为了家族而战斗的。

这段对白是**ロザリンド**对于自己不会打架，理直气壮的解释。这时候我们的**アデル**已经有点醉了。然而当**ロザリンド**谈起父亲对自己的爱护时，类似人类的感情让**アデル**沉默了。这里，是对游戏后期的情节的又一个铺垫。 □文/龙马







真正的爱国者

（斯内克在某办公室内接受总统的授勋）

Eva：Snake，listen to me.She didn't betray the United States. No...far from it.She was a hero who died for her country.She carried out her mission knowing full well what was going to happen.

■Eva：Snake，听我说。她（The Boss）并没有背叛美国，不……远不止如此。她是一名为国献身的英雄，她出色的完成了任务并且对将要发生的事情了如指掌。

Eva：Self-sacrifice...because that was her duty.

■Eva：自我牺牲……因为那就是她的职责。

President：You are above even The Boss.I hereby award you the title of Big Boss.

■总统：你甚至比The Boss更加出色。因此我将授予你“Big Boss”的称号。

President: You are a true patriot.

■总统：你是一名真正的爱国者！

Executive：You know,we could use an infiltration unit like FOX in the army.Someone like him to handle our top-secret sneaking missions for us. A man who combines the qualities of a soldier and an agent.

■主持人：大家都知道，我们拥有一支代号“狐狸”的特种渗透部队。像他这样同时拥有战士和特工双重本领的军人，可以为我们去完成最机密的潜入任务。

Eva: The Boss' defection was a ruse set up by the US government.It was all a big drama staged by Washington so they could get their hands on the Philosopher's Legacy.

■Eva：The Boss的背叛是当初就由美国政府设计好的一个骗局，整件事情都是由政府部分为了获得“哲学家的遗产”而导演出来的一场戏。

Eva：And The Boss was the star of the show.They planned it so that they could get the Legacy that Colonel Volgin inherited...and destroy the Shagohod at the same time.Only a legendary hero like The Boss could have earned Volgin's trust.Finding out where the Philosopher's Legacy was hidden was to be her greatest mission.Everything was going according to plan.But then something happened that no one could have predicted. Colonel Volgin fired an American-made nuclear warhead at Sokolov's research facility.Khrushchev demanded that the US government provide proof that it wasn't involved.They couldn't just abort the operation to steal the Legacy. So the operation itself was greatly expanded and revised.The authorities in Washington knew that in order to prove its innocence they'd have to get rid of The Boss...and that one of their own would have to do the job.The public couldn't be allowed to find out about it...not ever.This, they concluded, would be the best way to keep the whole thing under wraps.The Boss wouldn't be allowed to come back home alive.And she wouldn't be allowed to kill herself.Her life would be ended by her most beloved disciple...That was the way the government wanted it.That was the mission she was given.And she had no choice but to carry it out.Her death at your hands was duty she had to fulfill.Out of duty, she turned her back on her own comrades.A lesser woman would have been crushed by such a burden.

■Eva：The Boss就是这整场戏剧的主角。他们的计划就是在得到沃尔金上校继承的



“遗产”的同时摧毁掉Shagohod，而只有像The Boss这样传奇般的英雄才能赢得沃尔金的信任，找到“哲学家的遗产”所隐藏的地点就是她最大的任务。一切都如计划预期之中的在进行，但是随后发生的事情证明了没有人真能完全掌控未来——沃尔金上校用一颗美国制造的核弹摧毁了苏克洛夫的实验室。赫鲁晓夫要求美国政府证明它们与此事有无干系，可美国政府不能真正取消这次的行动，于是这次任务不得不做出了相当大的修改。华盛顿的首脑们明白要想证明美国政府的“清白”就必须牺牲掉The Boss，他们之中将有人出面来负责这件事，政府不会允许公众知道事情的真相……绝不！于是他们得出结论，这将是使整件事情不被别人察觉的最好的方法：The Boss绝不能够活着回到美国，她甚至不能够自杀，她的生命将由自己最心爱的弟子来了结……这就是美国政府想要的结果，这就是她要执行的任务，除此之外没有别的选择。让自己死在你的手里就是她要履行的职责，为了履行这一职责，她甚至不得不背叛自己曾经的战友们。换了其他任何一个女人都将无法承受这份巨大的压力。

（斯内克来到THE BOSS的墓前，献上一束鲜花）

Eva：The taint of disgrace will follow her to her grave.Future generations will revile her.In America,as a despicable traitor with no sense of honor.And in Russia,as a monster who unleashed a nuclear catastrophe.She will go down in official history as a war criminal.And no one will ever understand her.That...was her final mission. And like a true soldier,she saw it through the end.

■Eva：背叛祖国的罪名将永远伴随着她，后世的人们将辱骂她——在美国，作为一名可耻的卖国者，在前苏联，作为一名带来核灾难的大罪人。她将背负着“战争罪犯”的骂名被写入历史，却没有一个人真正能理解她。这……就是她最后的任务，而且作为一名真正的战士，她出色的完成了它。

Eva：But I think she wanted you of all people to know the truth.She wanted to live on in your memory.Not as a soldier,but as a woman.But she was forbidden to tell you herself.And that's why she told me.

■Eva：但是我想她希望你能成为所有人之中知道事情真相的那一个。她希望能够活在你的记忆之中——不是作为一名战士，而是作为一名女人。但是上面禁止由她自己来告诉你这个真相，所以她告诉了我。

Eva：Snake,history will never know what she did.No one will ever learn the truth. Her story...her debriefing...will endure only in your heart. Everything she did,she did for her country.She sacrificed her life and her honor for her native land.She was a real hero.

■Eva：Snake，历史将不会知道她所做的一切，没有人会听到事情的真相。她的故事……她的任务……将仅仅存在于你一个人的内心深处：所有她曾经为祖国做出的一切，她的自我牺牲以及对祖国的忠诚！她是一个真正的英雄！

(The Boss的墓碑上写着“纪念曾经拯救世界的爱国者”）

Eva：She was a true patriot.

■Eva：她是一名真正的爱国者！

(Snake站在墓前，敬礼)

其实很久以前就想将这段对白写下来作为对The Boss的纪念了，个人以为，“合金装备3”中真正最了不起的英雄人物其实应该是The Boss。虽然在游戏中出场的次数并不是很多，但整个事情的真相实际上是围绕着The Boss来展开的；游戏中的主角——Snake，实际上并不是这次计划的真正主角。而纵览整个游戏，玩家是在游戏的最后才知道事情的真相，也就是通过上面这段Eva的独白了解到The Boss所背负的重担和她对祖国的热爱。

上面这段对话其实分为两个场景，第一个场景是Snake完成任务后回到美国，美国总统在记者招待会上为其颁发勋章并授予其“Big Boss”称号，第二个场景则是Snake来到The Boss坟前进行祭奠，而一直贯穿于这两个场景的，就是Eva的这些独白。实际上，这些独白是早在当初Snake从Eva留下来的信中就已经知道了事情的真相。所以才有了记者发布会上总统要与他握手时他的犹豫、CIA长官想要与他握手时遭到的无视、以及Big Boss冷漠的从那些任务中曾经的助手们眼前走过的场面。因为，他已经明白了：The Boss、他的恩师才是一名真正的爱国者，之前The Boss和他说过的那些话的含义才终于能够理解，而作为一名爱国者，The Boss付出的实在是太多：不仅仅是鲜血和生命，还有其将背负着的、永世的骂名。但是The Boss的牺牲，能从这整件事情中得到利益的并不是国家，而只是那些垂涎于“哲学家遗产”巨大财富的政府中的部分权贵，为了祖国做出如此大牺牲的The Boss得到的，却只是这些人士的背叛。

相信在游戏结尾时所有明白了事情真相的玩家们都被The Boss高尚的爱国情操和她所付出的巨大牺牲而深深感动，Big Boss也是如此。然而，作为一名知道事情真相的当局者，Big Boss对政府中那些人物的丑恶嘴脸已经非常清楚，他对恩师的死一直耿耿于怀，他要报复！于是就有了“METAL GEAR”前两代作品中作为敌方最终BOSS登场的Big Boss。最后就让我们从下面这段大事纪年表的节选中回顾一下这些在MGS系列中影响深远的事件吧。

■1968

Eva disappears without a trace in Hanoi.

Eva在越南河内突然神秘的消失。

■1970

Major Zero disbands FOX.

Zero长官解散了“狐狸”特种渗透部队。

■1970

The United States accumulates the remainder of the Legacy.The US branch of “Philosophers” changes its name to the “Patriots.”

美国加快了寻找剩余“遗产”的步伐，美国的“哲学家”们将它们的名称改为“爱国者们”。

■1971

Carrying on the traditions of Major Zero and his FOX unit,Big Boss establishes FOXHOUND.

延续了Zero长官及其“狐狸”特种部队的传统，Big Boss建立了后来为玩家们熟知的“猎狐犬”特种部队。

■1972

The “Les Enfants Terribles” project. The Sons of Big Boss are born.

由Big Boss主持、代号“恐怖之子”的计划开始实施，Big Boss的“儿子”们降生！

□文/北斗



□文/七耀逆鳞者

曾经在广大玩家中形成热门话题的《战国无双》终于迎来了正统续作。《战国无双2》的问世，距离2004年2月11日一代发售已经过了整整两年的时间。在这两年之中，光荣公司《无双》系列制作组对游戏系统进行了重新考量与设计，希望从“动作游戏的原点”中找到《战国无双》新的发展方向。《战国无双2》这款以日本历史上著名的“关原之战”作为核心情节的游戏，将为喜爱《无双》系列的人们带来全新的动作体验。

PS2	本刊译名：战国无双2				CERO 12
	光荣	7140日元	2006.02.24		
战略动作	DVD-ROM	日版	1-4人	272K	

基本系统

比起前作，《战国无双2》的系统有了脱胎换骨的变化，在前作基础上进行了多处“大手术”，充分显示出了制作组的用心和诚意。本作一共有26名武将可供使用，故事背景从群雄逐鹿的战国初期转移到了中后期，以结束安士桃山时代的著名战役“关原合战”为主战场，并加入了不少九州的新角色。前作中的女忍、石川伍佑卫门、今川义元这三名角色被删除，新增了德川家康、石田三成、立花訚千代、风魔小太郎、直江兼续、浅井长政、岛左近、岛津义弘、宁宁（**ねね**）、宫本武藏10名可使用角色。原有角色中的阿市和伊达政宗设定变“成熟”了，阿市的武器还是剑玉，伊达政宗的武器由双木刀变成了阵太刀。阿国和兰丸没有了无双模式，只能在其它模式中使用。本作可使用的武将和护卫武将共拥有8项能力数值，分别是体力、无双、攻击力、防御力、马术、移动力、瞬发力和运。

本次的主要模式有无双演武、模拟演武、无限城、双六、宝物库和战国事典，取消了前作中的仕合和新武将。无双演武模式里取消了分支路线，每名角色增加了一关外传。模拟演武中有少量无双演武中的关卡不能选择，无限城是前作无限城各模式和《真·三国无双4 猛将传》修罗模式的结合体。双六是一种类似大富翁游戏的模式，宝物库包括取得武器一览、武将成长能力一览、武将习得技能一览、武将已经突破的战役一览、护卫武将一览、军马一览、连携功能（需要官网会员ID）。战国事典是游戏中出现的武将、地理和名词的历史背景文献。



本作取消了装备道具，由经过强化、整合后的技能系统取代。技能不再是靠技能点数来升级，而是直接购买或从敌将身上盗取，详见后文。每名武将还新增了两项特殊攻击技。前作中“备受好评”的恶搞类隐藏服装这次被取消了。前作中由4名护卫组成的护卫队改成了一名护卫武将，取消了能改变护卫方针的设定，全凭电脑AI去做出行动判断。护卫武将一共有54名。军马需要购买，一共有15种，新增了同《真·三国无双》系列中绝影能力等同的放生月毛。前作中实时任务的地位被弱化了，不再有任务收集系统。武将的得意属性设定取消，删除了前作中的夜叉属性，新增烈空属性。本作中依然存在着镨迫，但比前作难出，连续按键将镨迫槽的蓝色条完全覆盖掉红色条，还是会使用华丽的杀阵，本次的杀阵威力几乎比前作提高了一倍。城内战这次被简化了，只有少数几个关卡会出现，而且会自动显示地图。除了开关外，没有带伤害力的陷阱，和野战是连在一起的，一气呵成。

基本操作			
十字键	控制武将的移动	R1+□	特殊技1
□	通常攻击	R1+△	特殊技2
△	蓄力攻击	L3	等同十字键，控制武将的移动
×	跳跃或骑乘		
○	发动无双奥义/无双槽未满时可蓄集(按住不放，可持续)	R1	构
		R2	紧急回避
		R3	调整视点
L1	防御、受身和防守反击	开始键	菜单，进入查看战斗情况界面
L2	大小地图切换		

系统解读

（一）よろず屋：

よろず屋（万屋）即杂货店。本作中取消了前作中的装备道具系统，由**よろず**屋里的商品和技能所代替。**よろず**屋共有4种功能：

1、**武器锻工**——为武器增加属性和添加最多8项的附加能力数值。本作中删除了前作中的夜叉属性，新添加了烈空属性，而最强的修罗属性也成为武器附带属性之一，不用受前作那种限制。这次武器调整为每人持有4种等级的武器，前三级可在战场上随机拾取，而第四级武器为UNIQUE武器，满足特定条件后才能取得，而且不能改造。

修罗属性：本作最强属性，很霸道。有一定几率对杂兵一击杀，发动几率相对前作而言有所提高。对敌将按其当前体力造成20%的创伤值，是速减敌将体力，对付阳炎化敌将的绝佳手段。

红莲属性：是无双系列中最基本的属性，也是发挥最稳定的属性。击中敌人后，敌人身上持续燃烧，但和《真·三国无双》系列炎属性不同的是没有任何伤害，只是在这时对其攻击能增大创伤值。

冻牙属性：能够封住敌人的行动。敌人被冻住以后防御力会大减，解冻后会成为浮空状态。不过本作在初期没有习得高级技能时，结冻几率不高。

闪光属性：闪光属性向来是对大量敌人群和清杂兵的极佳手段。拥有很广的打击面，敌人被击中后会倒地，可以很快蓄满无双槽，但对敌单体的伤害值不明显。

烈空属性：本作新增的属性，效果为敌人防御时，也能对其造成伤害，基本等同于《真·三国无双3》里的烈玉，效果没有《真·三国无双4》里的阳玉那么明显。





本次武器可以最多附带8项能力值，同种能力最多出现三个，每种能力的上限值是20。分别有体力、无双、攻击、防御、移动、瞬发、马术、运、无增、范围这10种能力可以附加。

2、**技能习得**——可以习得能力值、成长、战斗和回复/特殊4种类技能，除了英杰の技、立志の才和千金这三个技能最高等级为4级之外，其余的技能最高等级为3级。技能达到最高等级后，会显示为红色。

能力值是直接提升武将及护卫武将各项能力值的。

© CAPCOM CO.,LTD.2006 ALL RIGHTS RESERVED.



↑本作的画面效果比前作漂亮了很多，随着武将技能的提升，会出现很多非常华丽的特效表演。

而成长是在等级提升时，提升各项能力的成长几率，这次武将的最高等级为50级，护卫武将的最高等级为20级，如果尽早将成长系的技能全部习得，那么到35级左右武将的全部能力就能练满。战斗是强化各种战斗能力，使各种攻击手段更锐利、更霸道。回复/特殊是为战斗提供各种后勤支援，和优化玩家各方面的装备，提高其质量。

技能获得的途径除了在**よろず**屋购买之外，就是打倒敌将后，从其身上盗取。在战场上打倒敌将后出现“STEAL!”字样，则盗取成功。合战前可在“身支度”里的武将情报画面查看敌将所持有的技能，然后在战场上直接狙击持有想要获得技能的敌将即可。英杰**の**技、立志**の**才、虎乱、再临、千金、真眼这6个技能为稀有技能，无法在**よろず**屋购买，只能打倒敌将获得。而英杰**の**技、立志**の**才、千金的4级必须在无限城内完成特殊任务后取得，具体方法详见后文。

本次的技能系统在整个游戏可谓有着举足轻重的作用。它完全替代了前作中的装备道具，承袭并强化改进了前作中的技能。例如，真眼替代了案内人形，灵验替代了黄熟香，再临替代了兵粮丸。立志**の**才和千金是获得大量武勋和金钱的必备技能。英杰**の**技在武将能力达到上限后装备，还能提高其上限值。本作中虎乱是杀敌的超强技能，因为这次的无双奥义创伤力极强，简直可以用“摧枯拉朽”来形容。LV1虎乱能提升无双奥义的威力，LV2虎乱能在非濒死状态下发动无双秘奥义，等于前作中的皆传，LV3虎乱能发动本作中新增的最终无双奥义，威力最强，而且带有修罗属性。再配合LV3神流、LV3阿吽，对付阳炎化的敌将也可以秒杀。

3、护卫武将雇用——本作共54名护卫武将可雇佣，一共分为武者、女武者、忍者、女忍者、铳使い、弓使い、巫女、突忍、爆忍、早武者等11种传统职业。同种职业的护卫武将能力也有差别，佣金越高的能力越强，玩家一共可以拥有8名护卫武将，一次只能带一人出场。名额满了以后，还可以从**よろず**屋购买新的护卫武将进行替换，但每次购买都得花钱，等级会保留。这次采用的是类似《真·三国无双4》的护卫武将系统，可以和护卫武将发动合体技“激·无双奥义”。护卫武将AI设计得很高，又比较实用，比如拥有回复技能的巫女职业。唯一的遗憾在于不能自由改变护卫方针。

4、军马购入——本作共有15种军马可购买，分为NORMAL、POWER、SPEED和特殊4大类，同类军马的能力也有差别，价格越高的能力越强。这次用购买的方式替代了装备道具，只要购买以后，就能一直使用。玩家一共可以拥有3匹军马，名额满了以后，还可以从**よろず**屋购买新的军马进行替换，但每次购买都得花钱。全能力最强的松风和受到攻击不会落马的放生月毛是最为实用的军马。

（二）无双奥义的究极进化

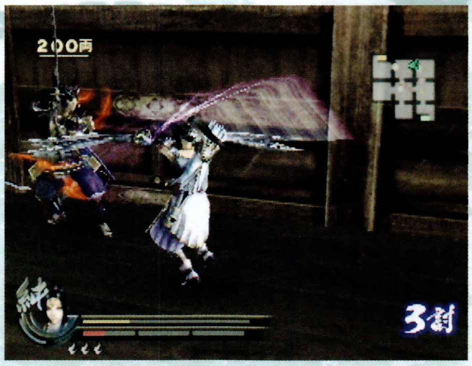
本作的无双奥义有了脱胎换骨的变化。分为了三个等级，等级不同，其威力和表现形式也不同。无双槽也被分为了三条，发动无双奥义等级的多少，取决于所蓄无双槽的条数。蓄满一条无双槽时，会点燃无双槽下方的一枚火焰，这时发动无双即为LV1，如果要发动LV3等级的无双奥义，就要蓄满三条无双槽。随武将等级的提升，初期状态的无双槽会慢慢增长，而长到一定量的时候就会分割，最高成为三条。发动LV3等级的无双奥义会出现极具魄力的特写动画，每位角色也都会带有不同的辅助攻击效果。

（三）攻击招式分类进化

本次所有能使用的角色到达一定等级时，会习得新的攻击招式和固有技，觉醒了新招式和固有技的每位角色的成长类型都有差异，成长类型有通常攻击型、CHARGE攻击型、特殊技型三种。

通常攻击型：德川家康、浅井长政、岛津义弘、立花訚千代、明智光秀、上杉谦信、阿市、丰臣秀吉

CHARGE攻击型：风魔小太郎、宫本武藏、真田幸村、前田庆次、阿国、杂贺孙市、伊达政宗、森兰丸、本多忠胜



↑角色不同，成长路数也不一样。把握好角色的特性，才能在残酷的战场之上战无不胜，迎来最后的太平之世。

特殊技类型：石田三成、岛左近、直江兼续、宁宁、织田信长、武田信玄、浓姬、服部半藏、稻姬

通常攻击型的特征是方块键的攻击回数会延伸，最高可达12段通常攻击；CHARGE攻击型从3段开始深化延伸，随着通常攻击的延伸而延伸，最高可达8段；特殊技类型的成长表现为，例如陷阱的设置数和分身数量上的上升等效果。

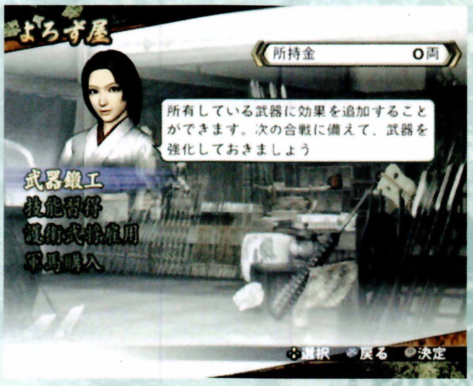
全最强武器入手方法

取得最强武器的共通条件：

1、难度必须为难或地狱。

2、每名角色的最强武器为自己的无双模式限定，而且必须先将无双模式通关一次，再打才会出现。（注：前作中的两名超人气角色阿国和森兰丸本作中没有无双模式，他们的最强武器需在无限城模式中取得）

3、满足条件后会现出绿色字体信息，提示发现贵重品或出现运输部队，此时应该打开菜单在情报履历里查看其出现位置，然后去相应地点拾取或击败荷驮头取得。本作贵重品的位置会在地图上用“×”来显示，荷驮头在地图上会用红色闪光点表示，注意其移动方位。



↑本作中所有附加要素的获得全集中在这个选项中。由于能力的代价是金钱，本作中“挣钱”的重要性高了不少。

《战国无双2》的使用人物与故事流程

全人物使用方法:

真田幸村	最初可选
明智光秀	最初可选
お市	最初可选
德川家康	最初可选
石田三成	最初可选
立花訚千代	最初可选
风魔小太郎	最初可选
直江兼续	真田幸村无双模式通关
杂贺孙市	明智光秀无双模式通关
浅井长政	**お**市无双模式通关
本多忠胜	德川家康无双模式通关或继承战国无双 猛将传记录后
丰臣秀吉	石田三成无双模式通关
岛左近	石田三成无双模式通关
岛津义弘	立花訚千代无双模式通关
服部半藏	风魔小太郎无双模式通关或继承战国无双记录后
上杉谦信	直江兼续无双模式通关或继承战国无双记录后
前田庆次	直江兼续无双模式通关
织田信长	杂贺孙市无双模式通关
伊达政宗	杂贺孙市无双模式通关
浓姬	织田信长无双模式通关
宁宁	丰臣秀吉无双模式通关
武田信玄	上杉谦信无双模式通关
稻姬	本多忠胜无双模式通关
宫本武藏	所有无双模式可使用武将出现（不包括阿国和兰丸）
森兰丸	完成无限城模式兰丸、光秀相关的依赖后，通过第35层可选（详见后文）
阿国	双六模式过关后可选（1P单独进行游戏限定）

※附：德川家康、丰臣秀吉、织田信长三人无双模式通关后，会出现地狱难度。

人物、无双模式流程：（兰丸和阿国无无双模式）

真田幸村	**最强称号**	日**の**本一**の**兵
	固有技	电光石火（蓄力攻击中可取消，改发特殊技）
	特殊技1	R1+□（**ダッシュ**——向前猛烈冲击，身后燃起火焰，能给予敌人创伤，在敌群中突击的效果很好）
	特殊技2	R1+△（马呼**び**——吹口笛召唤马匹出现增援，可以骑乘）
	关卡流程	长筱撤退战→小田原城攻略战→三成救出战→上田城防卫战→大阪**の**阵→关**ヶ**原**の**战**い**（外传，真田幸村无双模式通关出现）

明智光秀	**最强称号**	治乱**の**宰相
	固有技	金刚坚固（防御时，按□可以推开敌人）
	特殊技1	R1+□（一闪——提刀状态和敌人对峙，发动同时全力劈斩的拔刀术，防御时发动有会心一击效果）
	特殊技2	R1+△（受**け**返**し**——在发动的一定时间内摆出攻击姿势，期间如果遭到敌人攻击，就会自动进行反击）
	关卡流程	金**ヶ**崎撤退战→小谷城攻略战→杂贺攻**め**→本能寺**の**变→山崎**の**战**い**→光秀天下统一战（外传，明智光秀无双模式通关出现）

お市	**最强称号**	天界**の**光天女
	固有技	青云之志（蓄力攻击命中后，可以跳跃）
	特殊技1	R1+□（伏兵——配置伏兵袭击敌人）
	特殊技2	R1+△（激励——发动后周围我方士兵能力随机上升，阿市的无双发动时间增长）
	关卡流程	村落救出战→金**ヶ**崎撤退战→姊川**の**战**い**→宇佐山包围战→小谷城攻略战→贱**ヶ**岳**の**变（外传，**お**市无双模式通关、浓姬无双模式含外传通关出现）

德川家康	**最强称号**	东照大权现
	固有技	金刚坚固（防御时，按□可以推开敌人）
	特殊技1	R1+□（炮击——向前方发射直线型炮击，炮弹一发，威力较高）
	特殊技2	R1+△（诱导弹——发射5枚有跟踪效果的诱导弹，威力较低）
	关卡流程	姊川**の**战**い**→三方**ヶ**原**の**战**い**→小牧长久手**の**战**い**→小田原城攻略战→关**ヶ**原**の**战**い**→大阪**の**阵→上杉征讨（外传，德川家康无双模式通关出现）

石田三成	**最强称号**	神算鬼谋
	固有技	天命反转（防御时可以弹开间接攻击）
	特殊技1	R1+□（陷阱设置——在地面设置数个地雷）
	特殊技2	R1+△（陷阱爆发——将地面设置的地雷引爆，将敌人吹飞）
	关卡流程	山崎**の**战**い**→贱**ヶ**岳**の**战**い**→小牧长久手**の**战**い**→小田原城攻略战→杭濑川**の**战**い**→关**ヶ**原**の**战**い**→江户**の**阵（外传，真田幸村、直江兼续、石田三成无双模式通关出现）



■**真田幸村：**炎枪素戋鸣（红莲属性，基本攻击：45，附加能力：体力+19 攻击+20 攻击+15 防御+20 防御+18 马术+18 无增+17 无增+15）（此武器有两种入手方法）

■**关卡：**大坂の阵

■**条件（方法1）：**阻止稻姬进军天守阁，阻止伊达政宗进军天守阁，发生丰臣军全军进军事件。

■**流程：**先在天守阁三楼击败片桐且元，确保总大将丰臣秀赖的安全→下楼后击败前田利常、井伊直孝、松平忠直、水野胜成等开门。从大门出去，路上可以顺便破坏掉前来攻城的大炮车→去地图右边，引发阻止稻姬向天守阁进军的任务。击败稻姬→从中间的道路去地图左边，这时应该也发生了伊达政宗也向天守阁进军的任务，击败伊达政宗完成阻止进军任务→发生丰臣军全军进军事件后，就会出现贵重品发现报告，要从天守阁的西门进去，宝箱在二楼。

■**方法2：**快速突入德川军本阵，击败德川家康。

流程：开始后无视任何敌将和任务，直接下楼从地图右边突击德川军本阵→迂回到本阵门口后，杀掉德川军本阵周围的细川忠兴、本多忠朝、酒井家次、藤堂高虎、德川秀忠五名敌将后就会开门→进去快速杀掉德川家康，发生丰臣秀赖剧情对话后，就会出现贵重品发现报告，从天守阁的西门进去，宝箱在二楼，同方法1的位置，同时前田庆次出现。





■**前田庆次：**天之琼锌（闪光属性，基本攻击：50，附加能力：体力+18 攻击+20 攻击+18 攻击+15 马术+19 无增+17 无增+17 无增+14）

■**关卡：**长谷堂の战い

■**条件：**完成千人斩

■**流程：**本关获得武器的条件是千人斩，所以尽量清光一路上的杂兵，即可以积攒杀敌数又可以保护我方NPC武将的安全→突破第一关后，来到地图第二关左边的据点积攒杀敌数，先不要杀敌将，在这斩了300多人以后再走→继续突破来到第三关，会出现伏兵，清光以后杀敌数应该接近700人→我方NPC武将到达第四关后，最上义光的追兵会出现，清光杂兵后杀敌数会有800多人→到达最后的关口后伊达军会出现，完成千人斩后就会出现运输部队信息，位置在第二关左边的据点，击败荷驮头后武器入手，直江兼续的血很硬，基本无性命之忧，可以放心去追赶运输部队。





■**明智光秀：**灵剑布都御魂(闪光属性，基本攻击：45，附加能力：无双+19 无双+17 攻击+18 攻击+16 防御+18 防御+17 范围+20 范围+17）

■**关卡：**光秀天下统一战（外传）

■**条件：**20分钟内击破除本多忠胜、德川家康外的全武将，风魔小太郎登场后输送队出现。我军NPC武将可以败走，两个救援任务可以无视。

■**流程：**虽然救援我方两名NPC武将伊势贞兴、松田政近和武器获得条件无关，但此关必须全灭围攻他们的武将才能获得武器，所以可以救援他们让他们多抵挡一下→一开始先击败离自己最近的佐佐成政和泷川一益→再去击败地图左下角的伊达三人军团→此时接近伊势贞兴，他中伏，击败包围他的所有敌将→再接近松田政近，他中伏，击败包围他的所有敌将→回我方本阵门口击败前田庆次、真田幸村、本庄繁长→击败剩余的柴田胜家、直江兼续、阿国等敌将→最后击败德川本阵南北两门的四名敌将后，与本多忠胜见面，风魔小太郎就会登场，同时出现运输部队信息，位置在地图北面中央靠河边的据点。



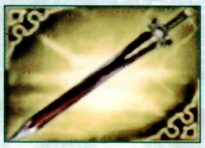


■**织田信长：**蛇之麁正（烈空属性，基本攻击：46，附加能力：无双+18 攻击+18 攻击+17 防御+16 移动+18 无增+18 无增+19 范围+19）

■**关卡：**手取川の战い

■**条件：**援护我方羽柴秀吉、柴田胜家、前田利家、丹羽长秀和泷川一益，五名武将撤退成功。

■**流程：**一开始我方的5名武将丹羽长秀、柴田胜家、前田利家、羽柴秀吉、泷川一益分别被隔离孤立，当接近他们以后，就会出现救援任务，路上尽量清光敌将，据点全封，本关的敌将基本都是大众脸→先去救援最近的泷川一益，清理附近的敌将新发田长敦、新发田重家、甘粕景继、甘粕景持→去左上救援羽柴秀吉，清理附近的敌将河田长亲→接着往右下走，救援前田利家，清理附近的敌将本庄繁长→再接着往右下走，救援柴田胜家，清理附近的敌将北条高广→最后去地图右下方救援丹羽长秀，清理附近的敌将安田长秀→清扫完路上的阻碍后，5名武将全部到达指定撤退地点，就会出现运输部队信息，位置在上杉本阵南门。





■**本多忠胜：**斗尖荒霸吐（红莲属性，基本攻击：50，附加能力：无双+15 攻击+20 攻击+17 防御+20 防御+17 防御+16 无增+17 无增+16）

■**关卡：**天正御前仕合（外传）

■**条件：**完成阻止前田庆次、服部半藏、风魔小太郎、宁宁、宫本武藏、佐佐木小次郎、丰臣秀吉、伊达政宗、德川家康入砦的任务。

■**流程：**敌将一共分为4大军团，前田庆次——倾奇者军团，服部半藏、风魔小太郎、宁宁——忍者军团，宫本武藏、佐佐木小次郎——剑豪军团，丰臣秀吉、伊达政宗、德川家康——大名军团（大众脸武将略）。

每次会出现一个军团，具体顺序是进入关卡时就决定好了的，S/L无效，只有大名军团肯定是最后出现的。出现位置是固定的，如图所示。他们会随机选择进入西砦、中央砦和东砦中的一个，这可以用S/L改变他所要去的砦的方向。本关要求的就是杀敌速度，战前一定要装备松风马或汗血马，再预备一把附带攻击力的强力武器，每打完一个军团后建议最好就SAVE一下，好控制下一个军团的行动方向，运气好的话，会有两名敌将同时进攻同一个砦。（S/L是指的先SAVE，然后利用LOAD来反复读取记录，取得最佳的状况）

如果最先出现倾奇者军团，那只用到地图左下角击败前田庆次，其余的倾奇者不在话下。如果最先出现忍者军团，因为服部半藏和风魔小太郎的初始位置靠得很近，尽量S/L到让他们进攻同一个砦，速杀后再去追赶宁宁。如果最先出现剑豪军团，就先去击败佐佐木小次郎，因为武藏不管进攻哪都会往左跑，击败佐佐木小次郎后，再去阻击他。

如果最先出现倾奇者军团后，出现忍者军团。那么

立花闾千代	最强称号	雷神
	固有技	快刀乱麻（增加特殊技攻击时，武器强化效果）
	特殊技1	R1+□（雷召唤——一定时间内，范围内发生落雷，发动中可随意移动引导攻击）
	特殊技2	R1+△（武器强化——刀身带有闪电，使其性能强化，攻击力、攻击速度和通常攻击回数都增加)
	关卡流程	九州征伐→小田原城攻略战→杭濑川の战い→关ケ原の战い→岛津追击战→江户の阵（外传，立花闾千代无双模式通关出现）

风魔小太郎	最强称号	破灭の暗黑天
	固有技	行云流水（蓄力攻击中可以紧急回避）
	特殊技1	R1+□（特殊投げ——手臂延伸，抓住地面的敌人向远方投出）
	特殊技2	R1+△（忍术攻击——结印后产生火炎攻击对手的“火遁之术”）
	关卡流程	三方ケ原乱入→大阪湾の战い→大阪城攻略战→风魔叛逆→九州征伐→小田原城防卫战（外传，风魔小太郎无双模式通关出现）

上杉谦信	最强称号	军神
	固有技	千里天眼（可以防御后方的攻击）
	特殊技1	R1+□（式神——将自己的意念注入纸人，使其飞出去攻击敌人，飞行一定距离后爆炸）
	特殊技2	R1+△（毘沙门天——借助战神毘沙门天的力量，从背后产生大化的分身，和谦信使出同样的招式攻击敌人）
	关卡流程	川中岛の战い→村落救出战→长筱乱入→手取川の战い→关ケ原决战→九州征伐（外传，上杉谦信无双模式通关、武田信玄无双模式含外传通关出现）

服部半藏	最强称号	冥界の诛人
	固有技	现世御身（更容易受身）
	特殊技1	R1+□（忍术攻击——操纵“火遁之术”、“风遁之术”、“土遁之术”等忍术进行攻击）
	特殊技2	R1+△（分身の术——结印后出现多个分身，和真身动作一样，同样具有攻击效果）
	关卡流程	姊川の战い→三方ケ原の战い→长筱の战い→小牧长久手の战い→大阪城攻略战→上田城攻略战（外传，服部半藏无双模式通关出现）

本多忠胜	最强称号	无伤の斗神
	固有技	明镜止水（抓准时机防御可以缩短硬直时间）
	特殊技1	R1+□（名乘り——无双的发动时间延长，使敌人胆怯）
	特殊技2	R1+△（铁壁——一定时间内，身体强韧度上升，冲撞敌兵也有打击效果，能给予伤害）
	关卡流程	姊川の战い→三方ケ原の战い→上田城攻略战→杭濑川の战い→关ケ原の战い→天正御前仕合（外传，本多忠胜无双模式通关出现）

武田信玄	最强称号	不动の帝王
	固有技	大山鸣动（无双槽满的时候不容易被破防）
	特殊技1	R1+□（回转投げ——踢中敌人，然后将两只脚抓住做回旋投）
	特殊技2	R1+△（能力增强——随机一种能力上升，效果维持10秒）
	关卡流程	川中岛の战い→海贼讨伐战→三方ケ原の战い→长筱の战い→关ケ原决战→九州征伐（外传，武田信玄无双模式通关出现）

浓姬	最强称号	缭乱美丽
	固有技	虎视眈眈（成功防御敌攻击可以回复无双槽）
	特殊技1	R1+□（陷阱设置——在地面设置数个爆弹）
	特殊技2	R1+△（陷阱爆发——将地面设置的爆弹引爆，将敌人吹飞）
	关卡流程	长筱の战い→村落救出战→手取川の战い→武田歼灭战→本能寺の变→贱ケ岳の变（外传，浓姬无双模式通关出现）

浅井长政	最强称号	武侠の神将
	固有技	电光石火（蓄力攻击中可取消，改发特殊技）
	特殊技1	R1+□（属性付与——一定时间内，全部攻击都带有属性效果）
	特殊技2	R1+△（伏兵——配置伏兵袭击敌人）
	关卡流程	姊川の战い→宇佐山包围战→小谷城防卫战→贱ケ岳决战→金ケ崎の战い→关ケ原决战（外传，浅井长政无双模式通关出现）

稻姬	最强称号	天弓の姬神
	固有技	一射神通（间接攻击可以贯通敌人）
	特殊技1	R1+□（弓连射——数只箭一齐射出）
	特殊技2	R1+△（属性付与——一定时间内，全部攻击都带有属性效果）
	关卡流程	小田原城攻略战→村落救出战→杭濑川の战い→关ケ原の战い→大阪の阵→沼田城防卫战（外传，稻姬无双模式通关出现）

注意，有一些武将的外传出现条件包含了“其它武将的特定关卡完成”。另外，外传关卡普遍比通常关卡的难度高，攻略时要注意完成任务的效率。

击败前田庆次后，应该先杀宁宁，再去截击服部半藏和风魔小太郎。如果最先出现倾奇者军团后，出现剑豪军团。那么击败前田庆次后，在原地击败佐佐木小次郎后，再去击败宫本武藏。



如果最先出现忍者军团后，出现倾奇者军团。那么建议先杀服部半藏、风魔小太郎，再去杀宁宁，然后直奔前田庆次。如果最先出现忍者军团后，出现剑豪军团。那么建议按服部半藏、风魔小太郎、宁宁、佐佐木小次郎、宫本武藏的顺序杀敌。

如果最先出现剑豪军团后，出现倾奇者军团。那么先杀宫本武藏，再去杀佐佐木小次郎，然后击败前田庆次。如果最先出现剑豪军团后，出现忍者军团。那么建议按宫本武藏、佐佐木小次郎、宁宁、服部半藏和风魔小太郎的顺序来杀。

其实无论军团怎么出现，杀敌速度才是关键，然后配合S/L，并不是很难，最后的大名军团应该先杀丰臣秀吉和伊达政宗，因为德川家康往左走，可以和伊达政宗一起杀，往下走那里有一名我方NPC武将，可以抵挡一下，千万不可让丰臣秀吉和伊达政宗同时进攻中间砦，两头受敌，确实很难抵挡。全部完成后，就会出现运输部队信息，位置在中央砦南面的据点。



■杂贺孙市：狱焰火具土（红莲属性）

■关卡：本能寺脱出

■条件：10分钟内到达右上角的砦，找到织田信长后将其击败。

■流程：本关因为有雾，所以不会显示地图，更没有敌我双方位置的显示，是一座迷宫，所以一定要骑马，主要是当作路标。玩家的初始位置在地图的左下角，而目标砦在地图右上角→开始先确认自己的身后是据点，然后一直贴着右边的岩壁前进即可，其他无视→遇到迷路的浓姬和森兰丸，必须击败他们右上角的砦才会开门，先将马停好，马头朝正确的前进方向，击败浓姬和森兰丸→继续贴着右边的岩壁前进就会来到右上角的砦，击败门口的敌将后开门→剧情对话后，织田信长出现，如果是在10分钟内找到了他，击败他后就会出现运输部队信息。此时从有两道门的砦的南面出去，尽直走到头后，右转直走就会碰到荷驮头击败后获得武器，然后再调头原路返回击败风魔小太郎过关。





■风魔小太郎：暗御津破（修罗属性，基本攻击：45，**附加能力：**体力+19 攻击+20 攻击+17 移动+20 移动+18 瞬发+17 无增+18 无增+15）

■关卡：小田原城防卫战（外传）

■条件：敌天梯车破坏、小田原城大门防卫任务成功、北条氏照救援成功、防止天守阁被破坏、北条氏政救援成功、小笠原康广护卫成功，任务完成的顺序可颠倒。

■流程：开始后直接上忍道，翻墙后击败九鬼嘉隆→敌天梯车出现在地图西南方，在它架好前破坏掉→然后快速前往地图左下角击败宇喜多秀家和池田辉正，以确保小笠原康广的安全，和他见面后，就会发生小笠原康广护卫的任务，暂时可以不用管→原路返回，去地图中央大门口击败两名敌将完成小田原城大门防卫任务→向上击败黑田官兵卫等三名敌将完成北条氏照救援任务→此时会出现宁宁袭击北条氏政，救援他的任务，如果小笠原康广已经移动到了地图中下方，就先去击败阻击他的岛左近→然后去天守救援北条氏政，先得破坏掉一、二层的火药壶和杀掉所有爆忍，完成防止天守阁被破坏的任务→上三层击败宁宁，完成北条氏照救援任务→然后扫荡天守阁周围的德川家康、井伊直政、神原康政、本多正信、酒井忠次、德川秀忠等敌将，为小笠原康广扫清道路→小笠原康广到达小田原城大门后，护卫任务成功，同时贵重品发现报告，位置在天守一层的右边。





■立花訚千代：雷钢须世理(闪光属性，基本攻击：44，附加能力：体力+18 无双+18 攻击+20 防御+17 移动+18 运+19 无增+20 范围+17）

■关卡：九州征伐

■条件：第一次将岛津家久、岛津岁久、岛津义弘击败后，再次在敌方本阵将其击败，一定要按岛津家久→岛津岁久→岛津义弘的顺序击败，可以无视任何任务。

■流程：一开始直接去将最近的岛津家久击败，他会撤退→然后沿路击败山田有信和岛津忠长开门→到达鹤贺城击败岛津义弘，占领鹤贺城→往鹤贺城右边出门，到达岛津岁久处，发生中伏事件，将岛津岁久击败，他会撤退→然后沿路直突下方敌军本阵，进去后会发生岛津家三兄弟登场的CG动画，一定要按岛津家久→岛津岁久→岛津义弘的顺序将其击败，否则不会出现武器运输部队信息，运输部队会出现在鹤贺城的南门。最后岛津家久、岛津岁久、岛津义弘和岛津义久建议将其一个个引到旁边来逐个击败，受到围攻会很郁闷。





■宁宁：丰玉翔小太刀（冻牙属性，基本攻击：42，附加能力：防御+20 防御+17 移动+20 移动+18 运+20 运+18 范围+19 范围+17)

■关卡：小牧长久手の战い

■条件：救援别动队任务成功，夺取岩崎城任务成功，阻止服部半藏进入本阵，完成岩崎城防卫任务，击败本多忠胜和稻姬。

■流程：此关推荐装备松风马或汗血马，一开始直接出本阵往地图右边进发去救援别动队，一定要快，森长可很弱→路上可以顺便击败大久保忠世→击败井伊直政和丹羽氏重完成救援别动队任务→击败神原康政完成夺取岩崎城任务→此时德川家康开始移动，玩家应赶回本阵，去阻止服部半藏进入本阵，如果动作慢了，就只有从大门右侧的忍道返回→击败服部半藏赶快返回岩崎城完成岩崎城防卫任务，击败本多忠胜和稻姬→岩崎城防卫成功后，就会出现运输部队信息，位置在地图中间偏左侧据点，金森长近初始位置。





■稻姬：天之麻迦古弓（冻牙属性，基本攻击：44，附加能力：攻击+17 防御+18 防御+15 跳跃+16 无增+19 无增+17 范围+20 范围+18）

■关卡：小田原城攻略战

■条件：玩家亲自击败除北条氏政、北条氏直之外的全部武将。

■流程：一开始先去封掉地图

不同武将的特殊技能力性质也不同，有些是直接生效的技巧，也有些是和能力值有关的效果延续型。

岛左近	最强称号	神武命世
	固有技	明镜止水（抓准时机防御可以缩短硬直时间）
	特殊技1	R1+□（属性范围攻击——在一定范围内发动大面积带属性效果的攻击，属性种类随技能的等级提升而增加）
	特殊技2	R1+△（援护射击——后方部队进行援护射击，随技能的等级提升，攻击方式按弓矢→火绳铳→大筒而变化）
	关卡流程	山崎の战い→九州征伐→小田原城攻略战→杭濑川の战い→关ヶ原の战い→三方ヶ原の战い（外传，岛左近无双模式通关出现）

岛津义弘	最强称号	英略の武神
	固有技	大山鸣动（无双槽满的时候不容易被破防）
	特殊技1	R1+□（舍て身——一定时间内攻击力上升，防御力下降）
	特殊技2	R1+△（铁壁——一定时间内，身体强韧度上升，冲撞敌兵也有打击效果，能给予伤害）
	关卡流程	九州征伐→小田原城攻略战→杭濑川の战い→关ヶ原突破战→江户城攻略战→关ヶ原の战い（外传，岛津义弘无双模式通关出现、真田幸村无双模式含外传通关出现）

直江兼续	最强称号	征野の明王
	固有技	千里天眼（可以防御后方的攻击）
	特殊技1	R1+□（护符障壁——用护符形成防御壁，防御敌方攻击）
	特殊技2	R1+△（金缚り——将护符飞出，一定范围内敌人的攻击速度和移动力下降）
	关卡流程	川中岛の战い→手取川の战い→小田原城攻略战→长谷堂の战い→江户城攻略战→上杉征伐（外传，直江兼续无双模式通关出现）

前田庆次	最强称号	战乱の鬼神
	固有技	狮子奋迅（受到攻击时反击）
	特殊技1	R1+□（特殊投げ——将敌人捋起后投出，无视防御）
	特殊技2	R1+△（马呼び:吹口笛召唤马匹出现增援，同样可以骑乘）
	关卡流程	小田原城攻略战→三成救出战→海贼讨伐战→长谷堂の战い→江户城攻略战→天正御前仕合（外传，前田庆次无双模式通关出现）

杂贺孙市	最强称号	狙击の技神
	固有技	一射神通（间接攻击可以贯通敌人）
		特殊技1 R1+□（铳连射——按住R1连打□键，铳可以连射，当然也可以单发铳射击）
	特殊技2	R1+△（**ロックオン**——可以同时锁定多名敌人进行射击）
	关卡流程	姊川の战い→大阪湾の战い→杂贺攻め→本能寺脱出→山崎の战い→三方ヶ原决战（外传，杂贺孙市无双模式通关出现）

伊达政宗	最强称号	稀代の英杰
	固有技	虎视眈眈（成功防御敌攻击可以回复无双槽）
	特殊技1	R1+□（挑发——向敌人挑衅，一定范围内的敌人能力下降）
	特殊技2	R1+△（铳连射——将太刀切换成2把枪，进行乱射，攻击力偏低）
	关卡流程	小田原城攻略战→长谷堂の战い→海贼讨伐战→大阪の阵→三方ヶ原决战→关ヶ原の战（外传，伊达政宗无双模式通关出现）

宁宁	最强称号	满天の天照
	固有技	现世御身（更容易受身）
	特殊技1	R1+□（分身の术——结印后出现多个分身，和真身动作一样，同样具有攻击效果）
	特殊技2	R1+△（变化の术——一定时间内可以变成其他人的样子）
	关卡流程	山崎の战い→贱ヶ岳の战い→小牧长久手の战い→海贼讨伐战→小田原城攻略战→关ヶ原乱入（外传，宁宁无双模式通关出现）

织田信长	最强称号	第六天魔王
	固有技	快刀乱麻（增加特殊技攻击时，武器强化效果）
	特殊技1	R1+□（**バリア**——用妖气作出球状的保护层将自己包围防御，在受到一定量的攻击之前，保护层不会消失）
	特殊技2	R1+△（武器强化——将妖气注入剑身，使其性能强化，攻击力、攻击速度和通常攻击回数都增加）
	关卡流程	长筱の战い→大阪湾の战→手取川の战い→武田歼灭战→本能寺の变→信长天下统一战（外传，织田信长无双模式通关出现）

森兰丸	最强称号	忠魂童子
	固有技	行云流水（蓄力攻击中可以紧急回避）
	特殊技1	R1+□（一闪——提刀状态和敌人对峙，发动的同时全力劈斩的拔刀术，防御时发动会有会心一击效果）
	特殊技2	R1+△（舍て身——一定时间内攻击力上升，防御力下降）

最右下方的据点，等天梯车出现后，保护其搭建成功→击败松田直秀，使炮击停止→去击败守护东门的北条氏房和松田忠乡→去地图下方击败守护南门的千叶直重、成田氏长，出南门击败上田宪定→由中间的道路向上到达北门击败笠原政尧和上杉氏宪，出北门击败上田宪定→风魔小太郎命令原胤长、北条氏隆、伊东政世三将突击我方本阵，绕道过去将他们击败→去地图西面的天守阁西门，击败北条氏照、北条氏光→继续往下面走，在西侧庭院里中伏，完成百人斩后开门→到达地图最左下角发现兵粮库，击败两名守将→回天守阁东门，进入后击败北条直定和松田康乡，烙烙停止→来到天守二层，击败风魔小太郎后，出现运输部队信息，位置在我方本阵南门。





■**浓姬：**蛭蚪（烈空属性，基本攻击：44，附加能力：无双+20 无双+18 防御+19 防御+17 移动+19 移动+18 无增+20 无增+16）

■**关卡：**本能寺の变

■**条件：**完成救援织田信忠任务后，明智光秀出现，兰丸突击后，接近他引发救援任务，但是故意让兰丸战死。

■**流程：**一开始先清除，津田信春和安田国继，为织田信忠清扫道路→从西边来到二条城击败御牧兼显，明智秀满和织田信忠交战后，接近织田信忠引发救援任务→击败明智秀满、筒井顺庆、明智茂朝、伊势贞兴，为织田信忠清扫道路→回本阵击败几名明智军增援的武将，明智光秀出现后，兰丸向其突击→接近兰丸，引发救援他共同作战的任务，然后等着他被击败，出现运输部队信息，位置在二条城南门的据点。让兰丸在视线范围内，不要消灭敌将，使他受到围攻会让其很快败走。



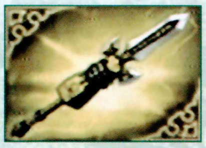


■**德川家康：**煌刃获加武（红莲属性，基本攻击：48，附加能力：无双+17 攻击+16 防御+18 移动+17 攻击+19 防御+20 移动+19 运+20）

■**关卡：**关ヶ原の战い

■**条件：**玩家亲自击败除石田三成、岛左近以外全部敌将，让小早川秀秋加入西军，并引发石田三成命令西军总攻击事件。

■**流程：**一开始先击败最左上角的岛津义弘、岛津丰久和立花訚千代→再去消灭地图右下方的宫本武藏、小西行长、名实全登，这两处强力武将不少，要当心→回地图中央，进行清理一些大众脸敌将，这时德川家康会让布施孙兵卫去狙击小早川秀秋，出现援护他的任务，如果此任务成功小早川秀秋就会加入东军，就拿不到武器了，所以要故意让他被击败→布施孙兵卫败走后，小早川秀秋就会加入西军，这时石田三成会命令西军发动总攻击，他自己也会突击。这时去清除地图中的所有大众脸敌将，当只剩下石田三成、岛左近时，就会出现运输部队信息，位置在地图最左上角，岛津义弘初始位置。







■**浅井长政：**倭王八千戟（闪光属性，基本攻击：45，**附加能力：**攻击+19 攻击+16 防御+17 马术+18 马术+17 无增+20 无增+19 无增+17）

■**关卡：**小谷城防卫战

■**条件：**完成制压地藏山任务，山田山砦受困后击败美浓三人众，完成阻止丰臣秀吉进入中丸任务，完成金吾丸防卫任务，击败柴田胜家、泷川一益和佐佐成政，击败蒲生氏乡、森兰丸和明智光秀，击败援军前田利家和池田恒兴。

■**流程：**一开始击败通路上的可儿才藏和堀秀政，然后击败丹羽长秀和金森长近完成制压地藏山任务→回山田山砦，发生受困事件，击败美浓三人众→这时丰臣秀吉会向中丸移动，击败他后完成阻止丰臣秀吉进入中丸任务→赶往地图右下角的金吾丸，击败前来攻城的柴田胜家、泷川一益和佐佐成政，完成金吾丸防卫任务→然后击败蒲生氏乡、森兰丸和明智光秀，出现援军前田利家和池田恒兴攻击阿市→击败前田利家和池田恒兴后，就会出现运输部队信息，位置在最左边中部的据点。





■**岛左近：**猛王那刀（烈空属性，基本攻击：48，附加能力：体力+18 攻击+20 攻击+16 防御+20 无增+20 无增+14 范围+12）

■**关卡：**关ヶ原の战い

■**条件：**我方武将无败走的情况下，全灭敌将。

■**流程：**一开始先清除地图中央东军的第一阵敌将黑田长政、筒井定次、加藤嘉明、田中吉政、松平忠吉、藤堂高虎→然后去消灭两个炮台的守备头，完成炮击停止的任务→清除掉东军的第二阵敌将井伊直政、福岛正则、池田辉政、山内一丰、浅野幸长→稻姬暂时脱离战场，清除右下方伏击小早川秀秋的武将→清除中途叛变的毛利秀元、吉川广家→击败前去袭击石田三成的服部半藏→击败出现在地图左上方复归战场的稻姬和守护本阵的本多忠胜就会出现运输部队信息，位置在地图下方小早川秀秋初始位置。





■**上杉谦信：**天丛云（冻牙属性，基本攻击：46，附加能力：无双+19 攻击+20 攻击+17 攻击+13 移动+20 移动+18 范围+18 范围+16）

■**关卡：**九州征伐（外传）

■**条件：**击败除岛津义弘、岛津义久以外，所有的羽柴军、岛津军、织田军的敌将，最后必须先击败光秀，再击败兰丸。

■**流程：**此关不允许我方有武将败走，否则会GAME OVER，所以杀敌速度一定要快，路上顺手把据点全部封掉，建议先拿到LV3皮乱技能和一把加攻击力的强力武器再来打→一开始先从左边的道路绕到最上面，引发间歇泉喷发事件，经过一个大圈子后，来到鹤贺城的北门，击败羽柴秀吉及其身边的大众脸武将→这时宁宁和前田利家会出现，从鹤贺城的西门出去，击败这里的武将岛津丰久、黑田官兵卫、黑田长政→向上走消灭宁宁和前田利家→消灭本阵东侧山路的敌将丹羽长秀、佐佐成政、泷川一益→攻入



丰臣秀吉		
	最强称号	丰太阁
	固有技	青云之志（蓄力攻击命中后，可以跳跃）
	特殊技1	R1+□（金のなる木——使用技能之后，一定时间内击倒敌人会出现金钱）
	特殊技2	R1+△（挑发——向敌人挑衅，周围敌人的防御力下降，敌人会集中向秀吉发动攻击）
	关卡流程	山崎の战い→贱ヶ岳の战い→小牧长久手の战い→九州征伐→小田原城攻略战→关ヶ原の战い（外传，丰臣秀吉无双模式通关出现）

阿国		
	最强称号	镇魂の女神子
	固有技	天命反转（防御时可以弹开间接攻击）
	特殊技1	R1+□（激励——发动后周围我方士兵能力随机上升，阿国的无双发动时间增长）
	特殊技2	R1+△（挑发——向敌人挑衅，一定范围内的敌人能力下降）

宫本武藏		
	最强称号	剑圣
	固有技	狮子奋迅（受到攻击时反击）
	特殊技1	R1+□（受け返し——在发动的一定时间内摆出攻击姿势，期间如果遭到敌人攻击，就会自动进行反击）
	特殊技2	R1+△（名乘り——无双的发动时间延长，使敌人胆怯）
	关卡流程	关ヶ原の战い→村落救出战→京洛之乱→大阪の阵→江户城攻略战→天正御前仕合（外传，宫本武藏无双模式通关出现）

※使用特殊技时，先按住R1键再输入攻击键比较安定。



地图左上角岛津军本阵，消灭岛津义弘、岛津义久的影武者→攻入南岩织田军本阵，消灭浓姬和织田信忠→岛津义弘、岛津义久的真身出现在鹤贺城，中间砦开门后，去地图右边消灭增援的明智光秀、兰丸及所有大众脸武将，当只剩下岛津义弘、岛津义久后，就会出现运输部队信息，位置在上杉军的本阵。



■**宫本武藏：**石裂岩刀剑（修罗属性，基本攻击：48，**附加能力：**攻击+20 攻击+15 攻击+13 无增+19 无增+16 范围+20 范围+16 范围+14）

■**关卡：**京洛动乱

■**条件：**德川家康逃离前将其击败

■**流程：**松风马或汗血马必备，宫本武藏属于强力角色，获得此把武器还是比较轻松的→开始后向左走，绕出草墙后，向上右转，从地图最上面中间的路口追上德川家康，将其击败就会出现运输部队信息，位置在秀赖脱出的据点。





■**直江兼续：**神直毘御剑（红莲属性，基本攻击：45，**附加能力：**无双+20 无双+20 无双+16 防御+20 防御+18 无增+20 无增+17 无增+14）

■**关卡：**上杉征伐（外传）

■**条件：**我方武将无败走的情况下，击败本多忠胜、服部半藏和稻姬

■**流程：**一开始先去清除海津城附近的敌将平岩亲吉和大久保忠佐，沿路的据点全封，扫清上杉景胜行进的道路→上杉景胜出现后，保护其到达海津城，击败前来追击的伊达政宗→回到海津城清除两名大众脸敌将，确保上杉景胜的安全→去击败本多忠胜，接着去中间城击败服部半藏→最后去地图右下角击败稻姬后就会出现运输部队信息，位置在地图中间偏上的据点。





■**服部半藏**：暗牙黄泉津（修罗属性，基本攻击：44，**附加能力**：攻击+20 攻击+19 移动+20 移动+16 瞬发+20 瞬发+14 范围+20 范围+18）

■**关卡**：上田城攻略战（外传）

■**条件**：制压户石城后，完成阻止水计的任务，完败风魔小太郎及消灭其全部分身，且击败真田幸村。



■**流程**：一开始后从左边隐藏的通路直接到达户石城，击败齐藤朝信、水源亲宪和鬼小岛弥太郎制压户石城→此时风魔小太郎出现，先出户石城右门，消灭三名隐密忍头目，完成阻止水计的任务→击败风魔小太郎，他撤退后地图上会出现三个分身→击败北条高弘等大众脸武将→击败直江兼续→消灭风魔小太郎的三个分身→进天守阁击败真田信之和风魔小太郎的真身→去门口击败真田幸村后就会出现贵重品发现报告，位置在上田城的地下一层。



■**伊达政宗**：大覇狩（冻牙属性，基本攻击:44，附加**能力**：攻击+20 ，攻击+17 马术+18 马术+16 无增+20 无增+18 范围+19 范围+16）

■**关卡**：三方ケ原决战

■**条件**：西砦、东北砦制压成功，完成西砦防御任务，除德川家康以外的敌将全击败。

■**流程**：一开始直接向前击败井伊直孝→然后去地图左边击败德川赖宣，完成制压西砦的任务→再去地图右上击败德川义直，完成制压东北砦的任务→这时中央岩的宫本武藏会被激怒，结果中计负伤，趁机击败宫本武藏→接下来清扫地图上的大众脸武将，到达德川军本阵，关门后敌军发动总攻，击败服部半藏→然后回我方本阵击败本多忠胜和稻姬→前往西砦消灭前来进攻的大众脸武将，完成西砦防御任务。如果此时敌将只剩下德川家康，就会出现运输部队信息，位置在地图左上角的据点。





■**丰臣秀吉**：三贵宇津皇子（闪光属性，基本攻击：42，附加能力：移动+20 移动+20 移动+20 瞬发+20 瞬发+20 运+20 运+20 运+20）

■**关卡**：贱ケ岳の战い

■**条件**：成功说得前田利家后，引发阻止前田庆次进军我方本阵的任务后，击败他即可。

■**流程**：一开始先击败佐久间安政和不破胜光→然后往地图左边走，直奔西砦，击败门口的敌将前田利长后开门→进去击败前田利家后，说得成功→前田庆次出阵，接近他后出现阻止其进入本阵的任务，击败他后就会出现运输部队信息，位置在前田利家初始地点的据点。如果接近他没有出现任务提示，就将他引诱到我方本阵前即可。



■**石田三成**：志那都神扇（冻牙属性，基本攻击：45，

■**附加能力**：无双+19 无双+17 防御+20 防御+18 无增+17 无增+16 范围+20 范围+17）

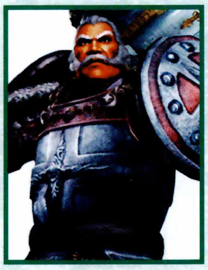
■**关卡**：江户の阵（外传）

■**条件**：我方武将无败走的情况下，完成击破守卫东门的最上义光任务，救出宇喜田秀家的任务，清扫背叛者，歼灭守城门的武将，击败风魔小太郎，进入天守阁西门，发现无法通行，护卫安国寺惠琼到我方本阵。



■**流程**：一开始先去地图右边击败最上义光，完成击破东门守卫的任务→此时宇喜田秀家中计被困，迂回到北门，冲进去击败片仓重长，完成救出宇喜田秀家的任务→此时小早川军团背叛，去地图下方和左边清除小早川秀秋、金森长近、毛利秀元和吉川广家所有背叛者→再回城内，清除四个城门的守城武将池田辉政、井伊直政、伊达成实、藤堂高虎、酒井家次、神原康政、本多正信，任务完成→此时风魔小太郎出现在城的左上角，击败风魔小太郎→杀掉守备头，进入天守阁的西门，进去击败结城秀康，发现无法通行，→去天守阁的东门，杀掉守备头，进去发现安国寺惠琼，击败来袭的青山虎之助，将安国寺惠琼护卫到我方本阵，他会提示去天守阁北门，同时出现贵重品发现报告，从天守阁北门上二楼，击败伊达政宗后往右走，在廊下发现宝箱。





■**岛津义弘**：大槌伊武岐（烈空属性，基本攻击：48，**附加能力**：攻击+18 攻击+16 防御+19 防御+16 移动+20 移动+18 移动+16 无增+18）

■**关卡**：关ケ原突破战

■**条件**：石田三成、岛左近、立花訚千代的援护任务完成，击破本多忠胜、服部半藏、稻姬，德川援军到达后亲自击败除德川家康以外的全武将，岛津丰久存活。

■**流程**：一开始先去地图左下角清除本阵附近的全部敌将福岛正则、加藤嘉明、筒井定次、小早川秀秋、藤堂高虎、田中吉政、松平忠吉，完成援护石田三成的任务，三成往地图中央集合→再去地图右边引发援护岛左近的任务，清他身边的敌将浅野幸长、吉川广家、毛利秀元、池田辉政后完成，岛左近往地图中央集合→此时服部半藏出阵，击败他以后完成阻止其进入本阵的任务→此时本多忠胜出阵袭击岛左近，前去救援岛左近，击败本多忠胜→去地图上方引发援护立花訚千代的任务，击败稻姬、黑田长政、细川忠兴、井伊直政等武将后，任务完成，立花訚千代往地图中央集合→全部到达地图中央后，德川秀忠就会率领援军出现，此时消灭除德川家康以外全部的敌将，德川秀忠一定要最后杀，就会出现运输部队信息，位置在地图的最左上方。



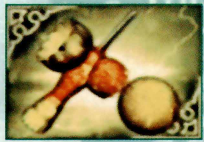
■**阿市**：木花开耶・菊（闪光属性，基本攻击：42，附加能力：体力+20 体力+14 攻击+20 攻击+18 防御+20 防御+16 无增+19 无增+13）

■**关卡**：贱ケ岳の变

■**条件**：击败浓姬、织田信长、立花　千代、稻姬、兰丸、阿国后，最后击败宁宁



■**流程**：一开始先去随便清除几个大众脸武将，这时阿国会出现加入我方→然后宁宁出现在地图最左边，此时千万别去击败她，否则就拿不到武器了→织田本阵开门后，浓姬出阵，马上去击败织田信长→然后击败浓姬，她会撤退，宁宁此时阳炎化→立花訚千代和稻姬会出现在地图右边，击败她们→兰丸出现在地图中央，击败兰丸→这时阿国反叛，击败阿国→最后再去击败宁宁，浓姬会再度出现，同时出现运输部队信息，位置在地图中间偏左。



■**武田信玄**：天孙降临（烈空属性，基本攻击：48，附加能力：体力+18 攻击+20 防御+20 防御+17 防御+14 马术+20 移动+19 范围+19）

■**关卡**：长篠の战い

■**条件**：长筱城制压成功，鸢ケ巢砦防卫成功，击败本多忠胜、丰臣秀吉，下雨事件发生



■**流程**：首先击败松平景忠，打开长筱城门，然后击败奥平信昌和松平伊忠制压长筱城→击败金森长近和前来攻击的明智光秀、酒井忠次，完成鸢ケ巢砦防卫的任务→击败本多忠胜后，前往地图上方击败丰臣秀吉→此时织田军士气大减，会发生下雨事件导致火枪队威力尽丧，同时出现运输部队信息，位置在地图最下方的据点。



■**阿国**：日向天钿女（红莲属性，基本攻击：44，附加能力：攻击+19 防御+20 防御+17 移动+17 瞬发+20 瞬发+19 范围+18 范围+17）

■**关卡**：无限城

■**条件**：无限城50层以后，完成两次“巫女の劝进行脚”，并在第二次任务最后击败前田庆次。



■**流程**：先在第51层利用S/L让“巫女の劝进行脚”任务出现，51层可以直接上楼，但建议清扫了所有杂兵后再上楼，52层到54层的任务大致是击败指定武将后，再击败出现的大名就能上楼。而第一次“巫女の劝进行脚”任务最后一层的敌将只用击败阿国。然后在第56层再利用S/L再次接“巫女の劝进行脚”任务，照着第一次再打一遍，前面4层都和第一次任务本质上是相同的，只是在最后一层，出现的剧情对话不一样，庆次分辨出假阿国，将假阿国击败后，再击败阳炎化的庆次，就会出现武器。不一定非要51层和56层，50层以后都可以。

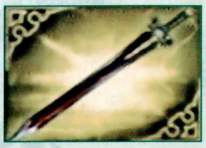


■**兰丸**：神剑カムド（冻牙属性，基本攻击：46，附加能力：体力+20 体力+17 防御+20 防御+18 移动+19 无增+20 无增+17 范围+14）（人物出现方法和最强武器入手方法详细解读）

■**关卡**：无限城

■**条件**：因为获得武器的任务条件包含了完成兰丸出现方法时的任务条件，而要拿武器，就必须先打出人物，所以在此将人物出现方法和最强武器入手方法的相关任务条件一起介绍。





只要完成了“森兰丸の愿い”“森兰丸の愿い その二”和“明智光秀の愿い”“明智光秀の愿い その二”就能在除了无双模式以外的模式选用森兰丸；而除了这四个任务，还完成“明智光秀の愿い その



三”“前田庆次の愿い”“前田庆次の愿い その二”“前田庆次の愿い真实は…”,就会在第50层击败庆次获得武器。

■流程：第1层接森兰丸の愿い的任务，我方全员生存的条件下，击败前田庆次。

第2层击败风魔小太郎。

第3层击败宫本武藏和佐佐木小次郎。

第4层风魔小太郎和前田庆次，开门后保证兰丸生存的条件下，击败宫本武藏和佐佐木小次郎。

第5层先杀掉30个倾奇者，再击败风魔小太郎，前田庆次，宫本武藏，佐佐木小次郎。

第6层接前田庆次の愿い的任务，杀100人以上到出口。

第7层击败佐佐成政、丹羽长秀、泷川一益、森可成、堀秀政、前田利家。

第8层清理一定数量的杂兵后，击败出现的兰丸。

第9层击败丰臣秀吉和宁宁。

第10层击败前田庆次、宫本武藏，佐佐木小次郎。

第11层接明智光秀の愿い的任务，必须从





北门出去，然后左转尽直往下走，这是唯一的正确过关方法。

第12层要在不被敌人发现的情况下，打听情报。跑到地图上显示“×”的地方，即可获得情报。不能和敌人待在同一个房间里，多注意看地图，寻找敌人的行动规律。情报获得后，过关时也要当心，要敌人不在楼梯口所在房间里时才能过去。

第13层要先将庆次引诱到地图上有“×”标记的地方，光秀就会出现，自动向楼梯口前进，期间一定要吸引住庆次，不能让他发现光秀即可。

第14层是第12层的强化版，有三处需要打听情报，还是耐心摸索敌人的行动规律。

第15层消灭全部的倾奇者。

第16层—第20层任选一个任务进行，第21层接明智光秀の愿い その二的任务，服部半藏生存的条件下，消灭全部倾奇者。

第22层本多忠胜生存的条件下，消灭全部倾奇者。

第23层消灭全部的倾奇者。

第24层击败德川家康。

第25层5分钟内消灭全部敌将。

第26层—第30层任选一个任务进行，第31层接森兰丸の愿い その二的任务，消灭指定敌将后获得情报，直到出现“犯人往东跑”的信息后再上楼。

第32层我方两名武将生存的条件下，消灭所有的倾奇者。



第33层直接选择最右边的门进入。

第34层击败前田庆次。

第35层击败德川家康后，再击败阳炎化的光秀，完成后即可使用森兰丸了。

然后出去修炼人物能力后，直接交通行费，在无限城第31层选前田庆次の愿い その二，清理一定数量的杂兵后，接近地图右下角的光秀，并击败他。

第32层消灭所有指定的织田军敌将。

第33层在楼梯口处击败服部半藏。

第34层击败明智光秀。

第35层到达地图左上角，完成救援明智光秀的任务。

第36层—第40层任选一个任务进行，完成后再在第41层接明智光秀の愿い その三的任务完成，第41、42层是对光秀进行护卫的任务。

第43层和前田庆次一起击败全部敌将。

第44层还是对光秀进行护卫的任务。

第45层对光秀进行护卫任务后，击败兰丸。

第46层就会选前田庆次の愿い真实は…的任务，击败柴田胜家。

第47层击败浓姬。

第48层击败阿市。

第49层击败丰臣秀吉和宁宁。

第50层百人斩后，击败前田庆次，就会获得武器。

《战国无双2》全护卫、马匹、技能资料

1、全护卫武将（同职业者从上到下，按能力强弱排列，越强雇佣的价格就越高）



姓名	职业	雇佣价格
龙造寺隆信	武者	900
穴山小助	武者	1600
山中鹿介	武者	2500
保科正俊	武者	2500
户泽盛安	武者	3600
柳生石舟斋	武者	3600
上泉信纲	武者	4900
柴田胜家	武者	7500
驹姬	女武者	900
菜菜	女武者	1600
大浦戌	女武者	2500
前田まつ	女武者	3600
甲斐姬	女武者	4900
藤林长门	忍者	900
二曲轮猪助	忍者	1600
百地丹波	忍者	2500
猿飞佐助	忍者	3600
果心居士	忍者	4900
小西マリア	女忍者	900
蒲生虎	女忍者	1600
雒冰姬	女忍者	2500
加藤安	女忍者	3600
望月千代女	女忍者	4900
稻富佑直	铳使い	900
种子岛久时	铳使い	1600
杉谷善住坊	铳使い	2500
伊贺崎道顺	铳使い	3600
笕十藏	铳使い	4900
小少将	弓使い	900
京极龙子	弓使い	1600
吉冈妙林尼	弓使い	2500
山内千代	弓使い	3600
鹤姬	弓使い	4900
本因坊算砂	僧 H	900
快川绍喜	僧 H	1600
以心崇传	僧 H	2500
泽庵宗彭	僧 H	3600
南光坊天海	僧 H	4900
池田糸子	巫女	900
小百合姬	巫女	1600
伊势姬	巫女	2500
绫姬	巫女	3600
小野お通	巫女	4900
鲶江又一郎	突忍	900
青地与右卫门	突忍	1600
三好伊三	突忍	2500
熊若	突忍	3600
三好晴海	突忍	4900
望月六郎	爆忍	900
小野银八郎	爆忍	1600
加藤段藏	爆忍	2500
雾隐才藏	爆忍	3600
松永久秀	爆忍	4900
佐佐木小次郎	早武者	6400



除了佐佐木小次郎和柴田胜家以外的护卫武将，都是在よろず屋花钱雇佣即可，佐佐木小次郎和柴田胜家是最强的隐藏护卫武将，需用特定方法在无限城入手。

佐佐木小次郎：在无限城第76层，选择“登用试验”任务后，会接受5层的试验，通过后佐佐木小次郎会出现向你挑战，击败他即可。

柴田胜家：在无限城第76层，选择“薄幸の佳人”任务后，击败阿市→第77层1分钟内击败羽柴秀吉，没有习得LV3虎乱技能很难完成→第78层3分钟内击败森兰丸和明智光秀，再击败织田信长→第79层击败全部的浅井军武将，他们会全部复活一次，再次将他们全部击败后，浅井长政出现，将其击败→第80层击败柴田胜家后，阿市说将他奖赏给玩家，之后去**よろず**屋花钱雇佣即可。

2、全马匹（同类型的马匹从上到下，按能力强弱排列，越强雇佣的价格就越高）



马名	类型	购买价格
栗毛	NORMAL	800
望月	NORMAL	1800
小云雀	NORMAL	3200
樱野	NORMAL	5000
鹿毛	POWER	800
薄墨	POWER	1800
鬼鹿毛	POWER	3200
三国黑	POWER	5000
苇毛	SPEED	800
百段	SPEED	1800
百里黑	SPEED	3200
白云	SPEED	5000
松风	ALL—ROUND	7200
汗血马	FIRE	7200
放生月毛	NO FALL	7200

松风是综合能力最强的马；汗血马带有炎属性；放生月毛在乘骑时受到攻击不会落马，能力等同于《真・三国无双》系列中的绝影。

除了松风、汗血马和放生月毛以外的马匹，都是在**よろず**屋直接花钱购买。

松风：在**よろず**屋够入三国黑和白云后，即可购买。

汗血马：在无限城第71层之前，先各完成一次“荷驮头救出战”和“秘药の材料”的任务→然后在第71层选择“荷驮头救出战”的任务，完成后即可在**よろず**屋购买。

放生月毛：在无限城第71层之前，先完成一次“荷驮头救出战”的任务→然后在第71层选择“**よろず**主人屋の护卫”的任务，完成后即可在**よろず**屋购买。

能力值类

锻身の技	体力上限最大值上升
练心の技	无双槽上限最大值上升
猛攻の技	攻击力上限最大值上升
坚守の技	防御力上限最大值上升
骑战の技	骑攻、骑防能力上限最大值上升
俊足の技	移动力上限最大值上升
飞天の技	瞬发力上限最大值上升
开运の技	运的上限最大值上升
指南の技	护卫武将能力上限最大值上升
英杰の技	武将全部能力上限最大值上升

成长类

锻身の才	等级上升时，体力上限成长率上升
练心の才	等级上升时，无双槽上限成长率上升
猛攻の才	等级上升时，攻击力上限成长率上升
坚守の才	等级上升时，防御力上限成长率上升
骑战の才	等级上升时，骑攻、骑防能力成长率上升
俊足の才	等级上升时，移动力上限成长率上升
飞天の才	等级上升时，瞬发力上限成长率上升
开运の才	等级上升时，运的上限成长率上升
指南の才	护卫武将等级上升时，能力上限成长率上升
立志の才	获得的勋功增加

战斗类

居合	增加攻击范围
秘剑	会心一击的发动率上升
怒发	提升无双槽增长速度
乱击	连击数越高，伤害值就越大
意地	受到任何攻击都不会气绝
地流	通常攻击带属性
天流	蓄力攻击带属性
神流	无双秘奥义发动时带属性
阿吽	无双最终奥义发动时带属性
虎乱	无双奥义的威力上升

回复/特殊类

药活	使用回复道具，效果上升
破竹	完成百人斩后，体力一定量回复
击蹄	乘骑时，马的能力上升
再临	体力耗尽以后，复活一次
精锐	回复道具对护卫武将的效果上升
会得	技能获得的机率上升
目利	武器拾取的质量上升
千金	获得金钱量上升
灵验	暂时提升能力的道具时效增加
真眼	战场上一定范围内，道具分布情况会在地图上显示

3、全技能(除了英杰の技、立志の才和千金这三种技能最高等级是4级之外，其他每种技能的最高等级是3级）

除了英杰の技、立志の才和千金这三种技能的4级之外，其它技能都是在战场上打倒武将时随机获得，要拿取LV4的英杰の技、立志の才和千金技能，必须先拿到LV3的英杰の技、立志の才和千金技能，然后去无限城里完成特殊任务取得。

LV4英杰の技：在无限城第96层选择“无限の极み”任务，击败武田信玄和上杉谦信→第97层击败宁宁和立花→第98层击败风魔小太郎和佐佐木小次郎→第99层击败德川家康和服部半藏→第100层击败真田幸村和石田三成，获得战国最强的称号后，无限城100层踏破，在よろず屋购买。

LV4立志の才：在无限城第86层选择“立身出世の志”的任务，连续5层击败秀吉即可。第86层击败木下藤吉郎→第87层全灭木下军→第88层击败羽柴秀吉→第89层全灭羽柴军所有武将→第90层全灭丰臣军所有武将，完成后在よろず屋购买。

LV4千金：在无限城第71层选择“里御前仕合 开催!”的任务，完成百人斩→第72层消灭3名敌将→第73层消灭3名敌将→第74层连续击败5名敌将→第75层连续击败5名强力武将后，会出现外赛，再次击败两名超强武将后完成任务后，在よろず屋购买。

稀有强力技能偷盗地点和所携带技能的敌将，必须选择难しい难度，任意选择下面所列举的一个关卡，反复击败所推荐的携带此技能的敌将即可。同样的技能先拿到等级低的，再去刷高等级的技能会容易很多。总结下来，姊川の战い的浅井、朝仓军是最好的偷技能关卡，绝大部分携带稀有技能的敌将，都会在此关里一起登场。

LV3英杰の技：

所选关卡和势力	姊川の战い的织田、德川军/小谷原城攻略战的织田军
携带技能的敌将	浅井长政
所选关卡和势力	川中岛の战い的武田军/手取川の战い的织田军
携带技能的敌将	上杉谦信
所选关卡和势力	大阪の阵的德川军/长筱の战い的织田、德川军
携带技能的敌将	真田幸村
所选关卡和势力	贱ケ岳の战い的羽柴军/长谷堂の战い的伊达、最上军
携带技能的敌将	前田庆次

LV3立志の才：

所选关卡和势力：姊川の战い的浅井、朝仓军/江户の阵的西军/大阪の阵的丰臣军/金ケ崎撤退战い的浅井、朝仓军/小牧长久手の战い的羽柴军/关ケ原の战い的西军/长筱の战い的武田军/三方ケ原の战い的武田军	
携带技能的敌将	德川家康
所选关卡和势力：姊川の战い的浅井、朝仓军/小谷原城攻略战的浅井、朝仓军/贱ケ岳の战い的羽柴军/手取川の战い的上杉军/长筱の战い的武田军/大阪湾の战い的一般众/杂贺攻め的杂贺众	
携带技能的敌将	柴田胜家
所选关卡和势力：大阪の阵的德川军/关ケ原の战い的东军/川中岛の战い的上杉军	
携带技能的敌将	宫本武藏
所选关卡和势力：川中岛の战い的上杉军/三方ケ原の战い的德川军	
携带技能的敌将	武田信玄
所选关卡和势力：小谷原城攻略战的浅井、朝仓军/长筱の战い的武田军/大阪湾の战い的一般众/杂贺攻め的杂贺众/本能寺の变的明智军	
携带技能的敌将	森兰丸

LV3虎乱：

所选关卡和势力：姊川の战い的浅井、朝仓军/手取川の战い的上杉军/长筱の战い的武田军/杂贺攻め的杂贺众/本能寺の变的织田军/山崎の战い的丰臣军	
携带技能的敌将	明智光秀
所选关卡和势力：上田城防卫战的真田军/大阪の阵的丰臣军/江户の阵的上杉连合军/小牧长久手の战い的羽柴军/关ケ原の战い的西军	
携带技能的敌将	稻姬
所选关卡和势力：田城防卫战的真田军/小牧长久手の战い的羽柴军/关ケ原の战い的西军/三方ケ原の战い的武田军	
携带技能的敌将	服部半藏
所选关卡和势力：小牧长久手の战い的德川军/山崎の战い的明智军	
携带技能的敌将	宁宁

LV3再临：

所选关卡和势力：姊川の战い的浅井、朝仓军/小谷原城攻略战的浅井、朝仓军/金ケ崎撤退战い的浅井、朝仓军/长筱の战い的武田军/大阪湾の战い的一般众/杂贺攻め的杂贺众/本能寺の变的明智军	
携带技能的敌将	织田信长
所选关卡和势力：姊川の战い的浅井、朝仓军/江户の阵的西军/小牧长久手の战い的羽柴军/关ケ原の战い的西军/长筱の战い的武田军/三方ケ原の战い的武田军	
携带技能的敌将	本多忠胜
所选关卡和势力：大阪の阵的德川军/关ケ原の战い的东军	
携带技能的敌将	宫本武藏
所选关卡和势力　川中岛の战い的武田军/大阪の阵的丰臣军/手取川の战い的织田军/长谷堂の战い的伊达、最上军	
携带技能的敌将	直江兼续
所选关卡和势力　九州征伐的岛津军	
携带技能的敌将	立花闾千代

LV3千金：

所选关卡和势力：姊川の战い的浅井、朝仓军/小谷原城攻略战的浅井、朝仓军/小谷原城攻略战（西）的北条军/金ケ崎撤退战い的浅井、朝仓军/九州征伐的岛津军/小牧长久手の战い的德川军/手取川の战い的上杉军/长筱の战い的武田军/大阪湾の战い的一般众/杂贺攻め的杂贺众/本能寺の变的明智军	
携带技能的敌将	丰臣秀吉
所选关卡和势力：姊川の战い的浅井、朝仓军/大阪の阵的德川军/杂贺攻め的织田军/大阪湾の战い的织田军/山崎の战い的明智军	
携带技能的敌将	杂贺孙市
所选关卡和势力：江户の阵的西军/大阪の阵的丰臣军	
携带技能的敌将	伊达政宗
所选关卡和势力：小牧长久手の战い的德川军/小谷原城攻略战（西）的北条军/九州征伐的岛津军/关ケ原の战い的东军/山崎の战い的明智军	
携带技能的敌将	石田三成

LV3真眼：

所选关卡和势力：姊川の战い的浅井、朝仓军/小谷原城攻略战的浅井、朝仓军/小谷原城攻略战（西）的北条军/金ケ崎撤退战い的浅井、朝仓军/九州征伐的岛津军/小牧长久手の战い的德川军/手取川の战い的上杉军/长筱の战い的武田军/大阪湾の战い的一般众/杂贺攻め的杂贺众/本能寺の变的明智军	
携带技能的敌将	丰臣秀吉
所选关卡和势力：姊川の战い的织田、德川军/贱ケ岳の战い的羽柴军/本能寺の变的明智军	
携带技能的敌将	お市
所选关卡和势力：九州征伐的丰臣军/关ケ原の战い的东军	
携带技能的敌将	岛津义弘
所选关卡和势力：小牧长久手の战い的德川军/九州征伐的岛津军/关ケ原の战い的东军	
携带技能的敌将	岛左近
所选关卡和势力：长筱の战い的武田军/大阪湾の战い的一般众/杂贺攻め的杂贺众/本能寺の变的明智军	
携带技能的敌将	浓姬

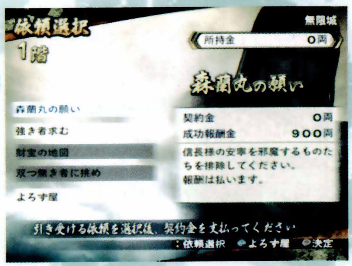
不花钱买技能的BUG:

首先在无双模式或模拟模式中任选一名角色进行游戏。然后中断保存退出游戏，回到主菜单。选择再开，在战斗准备画面中按×键退出游戏，回标主菜单。再进入模拟演武，选择破弃中断纪录，选人一名角色进入よろず屋购买技能，但请不要选择中断保存中使用的那名角色。然后直接退回选人画面，但不要退到主菜单，重新选游戏角色，再次进入よろず屋买技能，只要有足够的钱，可以一次把所有人的技能全部买完，然后在よろず屋的画面中用select+start热重启，查看金钱并未减少，但先前购买的所有技能都入手了，此BUG的操作比较繁琐。

《战国无双2》无限城、双六模式

（一）无限城模式研究

无限城模式在本作中大幅强化，结合了前作无限城各模式和《真・三国无双4



猛将传》修罗模式的真髓，派生出了新的形态。这次无限城没有分奈落、虚空和练武馆，而是一个接受各种任务并达成的情况下在城内进行更深挑战的模式，层数依然不封顶，通过一百层以后，会出现类似通关动画，但可以继续挑战。

接受任务时，要先交契约金，达成接受的任务后，可以获得先前所预定内容时的报酬金，任务的内容会随着阶层的深入而不断增加难度，同时根据难度的上升比例酬金也会上升。每次会提供4个任务给玩家选择，每次只能执行一个任务，除了“强き者求む”这个任务是每次必定出现的，其他的任务都是随机的，可以用S/L来反复刷出自己想要的任务。但部分特定任务是需要满足特殊条件后才会在固定层数出现。每五层会清算一次上批的任务，然后会出现一批新任务，同时会提供补给的よろず屋，系统还会提示是否存档。如果任务失败，执行任务前，所交纳的契约金不会退还。

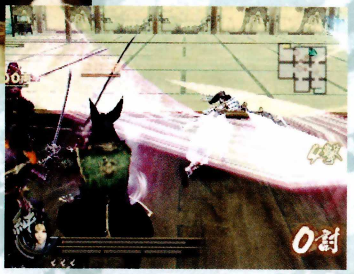
无限城内获得的经验值、能力成长和武器能在无双演武和其它一些模式中继承，可以使用包括阿国和兰丸在内全部角色，选择人物的范围与无双演武和模拟演武模式中能使用的人物范围相同。本模式还可以带护卫武将，获得的经验值和能力成长也会在其他模式继承。中途退出后，可以交通行费，跳过已经通过的层数而继续向上。但最高只能跳到第50层，51层以后退出，最高只能从50层再次开始。

无限城过了50层，难度会变为“难”，100层以后难度会变为“地狱”。推荐先将人物的等级练到40级以上，重要战斗技能都要提升到LV3，杀敌的虎乱、居合、阿匍，护身的再临、破竹、药活、意地、灵验，探宝的真眼、目利都是必备技能。本次城里的宝箱只有武器或者暂时提升能力





2、限时或不限时到达上楼梯口，不限时会有敌将把守。
3、限时或不限时击败指定数量的副头目。
4、击败指定的用心棒武将。
5、击败多名目标武将。
6、因为场地着火，体力持续下降，在上楼梯口击败真田幸村。



上限的辅助道具，所以看见宝箱都尽量去捡，装回复道具的木桶也每层都会有。本次城内自动显示地图，非常人性化，城内结构也都非常简单，而且取消了陷阱。武器推荐LV4或者附带加攻击、防御、无增、范围和移动的极品LV3。每一层的任务比起上作略为单纯一些，但花样更多，连续挑战非常有趣。

无限城里隐藏有一名可使用角色——森兰丸，两名角色的最强武器——森兰丸的神剑**カムド**和阿国的日向天钿女，两匹最强军马——汗血马和放生月毛，两名最强护卫——佐佐木小次郎和柴田胜家，三个LV4技能——英杰の技、立志の才和千金，都要完成相关的特定任务才能获得，获得方法如前文所述。

任务的完成方式也都比较简单，一般都是击败指定的目标，斩杀指定的敌人数量，限时完成指定的连击数，不被发现的情况下到达指定地点，对指定目标进行护卫等。下面对任务进行详细介绍。

特定任务：很多任务是有关联的，要满足特定条件才会出现。所有特定任务都和拿武器、马匹、护卫和技能有关，前文中已经详述的部分在此只列出任务名，不再重复攻略方法。

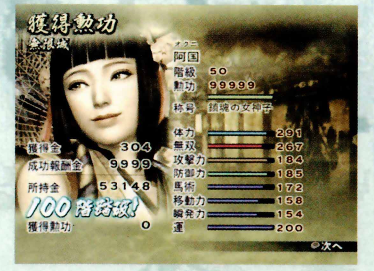
1层	森兰丸の愿い
6层	前田庆次の愿い
11层	明智光秀の愿い
21层	明智光秀の愿い　その二
31层	森兰丸の愿い　その二
31层	前田庆次の愿い　その二
41层	明智光秀の愿い　その三
46层	前田庆次の愿い　真实は…
71层	荷驮头救出战（汗血马限定任务）
71层	よろず屋主人の警护
71层	里御前仕合　开催!
76层	薄幸の佳人
76层	登用试验
86层	立身出世の志
96层	无限の极み

普通任务：游戏中随机出现的，可以利用S/L的方法在想要的时候刷出来。

强き者求む：

每次都必定出现的任务，完成与否只和金钱收入挂勾，赶时间或无心恋战时的最佳选择。每层的任务都是随机出现的，没有固定的完成方法，大致有以下几种：

1、限时或不限时斩杀指定敌人数量。



7、和庆次比赛谁杀的倾奇者更多，一共25个。
8、击败持有钥匙的武将开门，持有钥匙的武将身上带有阳炎。
9、在地图上搜索隐密忍者，找到击败之。
10、集团兵法群战之间，消灭每队的队长。
11、忍者之间，消灭每队的忍者头目，再击败把守楼梯口的敌将。有突忍、飞忍和爆忍。
12、找到宁宁随机变身成的杂兵并击败。
13、服部半藏的真身和若干分身一起出现，击败其真身。
14、立花訚千代的真身和影武者一起出现，消灭全部影武者后，再击败其真身。
15、击败酒井忠次、井伊直政及神原康政，本多忠胜会出现援护他们。
16、击败岛左近所问问题中正确答案所指的武将。
17、限时内达成指定的连击数。

甲斐の虎の军略

第一层在3分钟内消灭全部敌将→第二层也是消灭全部敌将，杂兵是潜入的忍者→第三层先击败真田幸村的影武者，等真身出现后，再击败其真身，守在楼梯口的那个→第四层击败武田信玄→第五层全灭武田军所有武将。

财宝の地图

第一层是将荷驮头护卫到指定地点→第二层消灭诱骗荷驮头的副头目→第三层根据提示来判断哪种颜色的敌人是犯人，判断错误需要将敌人全灭→第四层根据荷驮头所指的方向行进即可→第五层选择往右边走，遇到羽柴秀吉后会得到金钱。

山贼退治

第一层消灭指定的副头目→第二层消灭指定的副头目和头目→第三层是在限定时间内到达指定地点→第四层是击败指定武将→第五层是消灭若干副头目开门后，再击败头目脱出。

荷驮头救出战

第一层消灭所有副头目→第二层击败杂贺孙六→第三层击败杂贺孙市→第四层击败三次阿国后，再次击败杂贺孙市→第五层击败风魔小太郎，然后击败羽柴秀吉、宁宁、石田三成和岛左近。

巫女の劝进行脚

第一层可以直接上楼→第二层到第四层任务大致都是击败指定武将后，再击败出现的大名就能上楼。而最后一层的敌将是阿国，和庆次一起击败她。

秘药の材料

第一层找到地图上三个标明×的地点宝箱里的材料→第二层消灭全部倾奇者后得到材料→第三层在场景里随机搜索到装有材料的隐藏宝箱→第四层击败10名武将后得到材料→第五层消灭头目得到材料。

命の代价

这里全部是超阳炎化的武将，每层都有不少地方藏有金钱。第一层生存三分钟即可→第二层也是生存三分钟，打倒的敌将会复活一次→第三层必须打倒一名敌将才能上楼→第四层也必须打倒一名敌将才能上楼→第五层需要打倒本多忠胜才能上楼。

埋藏金の间

第一层消灭准备逃跑的荷驮头→第二层消灭岛左近所问问题中正确答案所指的武将→第三层消灭全部隐密忍→第四层击败本多忠胜、立花訚千代和稻姬→第五层要在3分半钟内找到100两金子。

火事场の救出

第一层到打倒敌将开门，找到我方被困武将后保护其脱出→第二层消灭副头目，至少和三个民兵合流，保护其脱出→第三层消灭所有敌将开门，保护民兵脱出→第四层打倒头目，也至少和三个民兵合流，保护其脱出→第五层消灭全部敌将和头目保护全部民兵脱出。

难攻不落の间

第一层找出持有钥匙的守备头将其消灭→第二层先消灭一个持有钥匙的爆忍，开门后打碎那些炸药罐，找出一个爆忍击败→第三层走右边的门，进去全灭敌人→第四层柴田胜家会告诉你一个号码和对应场景里九扇门的数字，然后击破守备头，打开数字门并让这些数字相加等于柴田胜家一开始告诉你的号码→第五层会出现很多不同颜色的守备头，柴田胜家会给你一种颜色的钥匙，然后去消灭相对应颜色的守备头，然后再去击败其他敌将获得其他颜色的钥匙，再去消灭相对应颜色的守备头，如此反复直到打开所有门，最后击败佐佐木小次郎。

试练の间

第一层消灭10名敌将→第二层任意击败5名敌将→第三层消灭15名隐秘头→第四层4分钟内击败守将脱出→第五层击败7名敌将。

武将の劝诱

第一、三、四层的武将只要击败他们，就能使其加入，第二层有两名武将，想让谁加入就击败谁，但第五层时风魔会叛变，击败他过关。

黄金を夺い取れ

前四层都是在不被敌人发现的情况下拿取黄金，然后上楼，不拿也可以。敌人有视线范围，只要不在其范围内就可以，不算难，快被发现时会有提示出现，赶紧躲开就可以了，最后一层需要击败阳炎化的丰臣秀吉。

运は天にあり

出现的所有任务等同于“强き者求む”的任务，只是难度是随机的。

幽闭されし姬

第一层找到被抓的家臣，获得情报→第二层是幸运之间，没有特定任务，消灭敌人能得到大量金钱→第三层是击败指定的被误解的武将，获得情报→第四层是不幸之间，被攻击会损失金钱→第五层根据前面的情报，击败杂贺孙市、阿国、宁宁和佐佐木小次郎中的真正一名犯人。

双つ无き者に挑

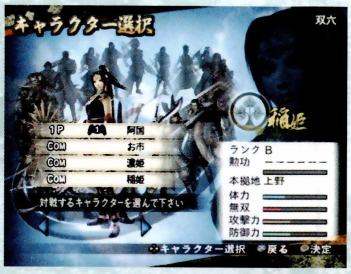
每层都会出现一名超阳炎化的武将，将他们击败即可，有时他们还会有帮手。

大捕り物

每层都会出现很多目标敌人，头上标明了不同的悬赏价钱，限时内将他们消灭即可。

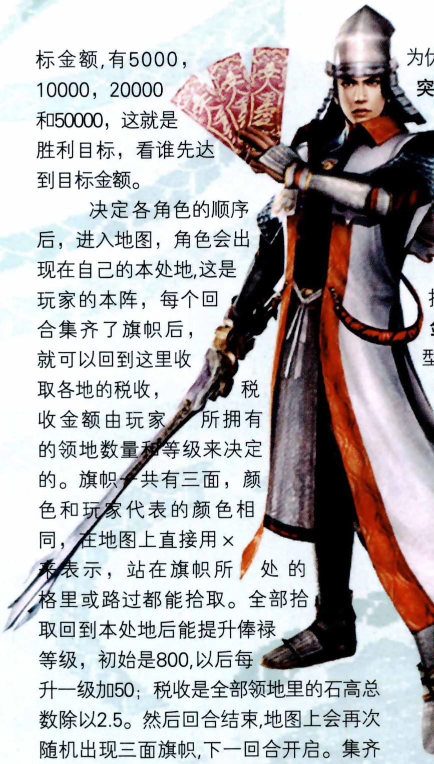
（二）双六模式研究

双六是本作中新增的一种类似大富翁类型的小游戏，游戏规则也类似，当中还涵盖了一些仕合要素。游戏可以最多4人同时进行，以谁先达到游戏开始时所选的预定金额为优胜。





游戏可以使用包括阿国和兰丸在内全部角色，选择人物的范围和无双演武和模拟演武模式中能使用的人物范围相同。选择的人物不同，本处地也不同，在选人画面可以查看。游戏中有一些仕合项目比较讲究速度，所以无个人嗜好的话，最好不要选动作慢的角色。游戏也是以掷骰子的方式来决定行动的格数，但只能前行不能反走。开始前要先选择地图，有本州和全国两种，本州的地图略小，全国版则增加了九州、四国和北海道三处。然后选择目



标金额，有5000，10000，20000和50000，这就是胜利目标，看谁先达到目标金额。

决定各角色的顺序后，进入地图，角色会出现在自己的本处地,这是玩家的本阵，每个回合集齐了旗帜后，就可以回到这里收取各地的税收，税收金额由玩家所拥有的领地数量和等级来决定的。旗帜一共有三面，颜色和玩家代表的颜色相同，在地图上直接用×来表示，站在旗帜所处的格里或路过都能拾取。全部拾取回到本处地后能提升俸禄等级，初始是800,以后每升一级加50；税收是全部领地里的石高总数除以2.5。然后回合结束,地图上会再次随机出现三面旗帜,下一回合开启。集齐旗帜后回本处地拿取的税金是非常重要的资金来源。

当玩家停留在荒地时，系统会提示是否购入，购入后其他人进入该格时就需要交付相当于购入金额1/3的金额。如果相邻的领地属于同一人，领地就会升级，需要支付金额数量也会上升。当经过自己的领



地时，会根据领地的金额增加少量资金。荒地的价格有差异，初期推荐只买便宜的。同理，玩家进入别人的领地则需要交付当地价格的1/2作为过路费，这时可以选择不交而挑战其领主，胜利后可以夺得该地盘。挑战是受状态栏里星数限制的，一颗星只能挑战一次，收齐旗帜回本处地后会恢复满，星数上限会随角色等级的提升而上升。

挑战的形式和以前的仕合类似，是和对手同时竞技。在开始前先随机选择一项竞技项目，然后再随机选择一种附加状态，状态有好有坏，有无双无限，也有攻击力



↑获得第一名一次是使用角色阿国的出现条件，想玩全人物一定要打这个双六模式。

下降的。竞技项目一共有6种：突破、见切、破坏、捕物、夺取、剑豪。每种都有不同的得点方式，以时间终了时得点多者为优胜。

突破:最先达到尽头者能获100点，中途会出现3种门，一种一击就破，一种需要多砍几下才破，还有一种里面有炸弹会被吹飞。

破坏：要求在限时内破坏巨石或雕像，每种破坏后得点会有不同，雕像的得点大于巨石，而颜色又按金、银、铜由高到低的顺序来排列。

剑豪：最基础的竞技项目，在一个方型的场地里斩杀杂兵，讲究连击，杀得越多越好。

见切:限时内斩杀飞忍，一个10点，飞忍一般都会躲在地下不出来，必须用JC(×→△)才能攻击到。

捕物：限时内斩杀爆忍，一个10点，爆忍会围着场地跑，只要玩家所选角色不慢，都是一刀一个。

夺取：基本是考验运气的项目，箱子里的金子是随机出现的。

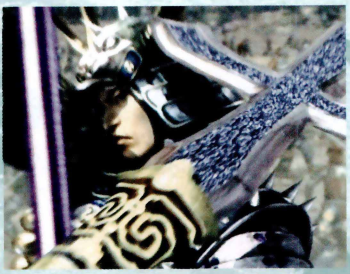
地图上有两种特殊地点：神社和港口。神社里会通过掷骰子来赌运气，效果有好有坏，以下是两枚骰子组成出的效果，如果掷出两个相同的数字就是腕试（比如：2和2，3和3等），挑战成功会获得奖金，如果破了记录，还会有追加奖金。

点数效果：

1和2 临时收入，按掷骰子的点数决定获得资金

1和3 临时收入，按掷两颗骰子的点数决定获得资金

1和4 临时收入，按玩家现时的金钱排位获得资金



1和5 临时收入，按玩家现时的等级决定获得资金

1和6 掷两颗骰子，奇数持有资金减半，偶数持有资金翻倍

2和1 丰作，令玩家的一个领地等级上升

2和3 丰作，令邻近的领地等级上升

2和4 强制收买，使用双倍资金购入指定土地

2和5 领地视察，瞬移到指定的无人土地

2和6 敌情视察，瞬移到指定的敌方土地

3和1 名马，可掷骰子再次前进，点数决定所行格数

3和2 名马，可掷两颗骰子再次前进，点数决定所行格数

3和4 气力回复

3和4气力回复，令玩家的气力（星）回复到上限

令该玩

3和5 家的等级上升一级

3和6 全国行脚，即刻取得所有旗帜

4和1 负伤，休息一回

4和2 凶作，令该玩家的一个领地等级下降





4和3 凶作，令邻近的领地等级下降

4和5 临时支出，按掷骰子的点数决定支出的资金

4和6 做善事，将玩者十分之一的资金给予最下位的玩者

5和1 直接到达虾夷（北海道）的港

5和2 直接到达四国的港

5和3 直接到达九州的港

5和4 直接回到本处地

5和6 诸国漫游，到任何指定的地方

6和1 英杰集合，全员集合于该神社上

6和2 好景气，全员的资金上升十分之一

6和3 不景气，全员的资金下降十分之一

6和4 再出发，将该玩家的旗帜重新配置

6和5 天地异变，所有玩家的位置被重新分配

港口：

港口是几个地图的连接处，这里有一定几率，会遇到前作中出现的三名角色。

女忍者（くのいち）：会夺走玩家当前资金总额的五分之一。

今川义元：会赠送玩家等于当前资金总额的五分之一的资金。

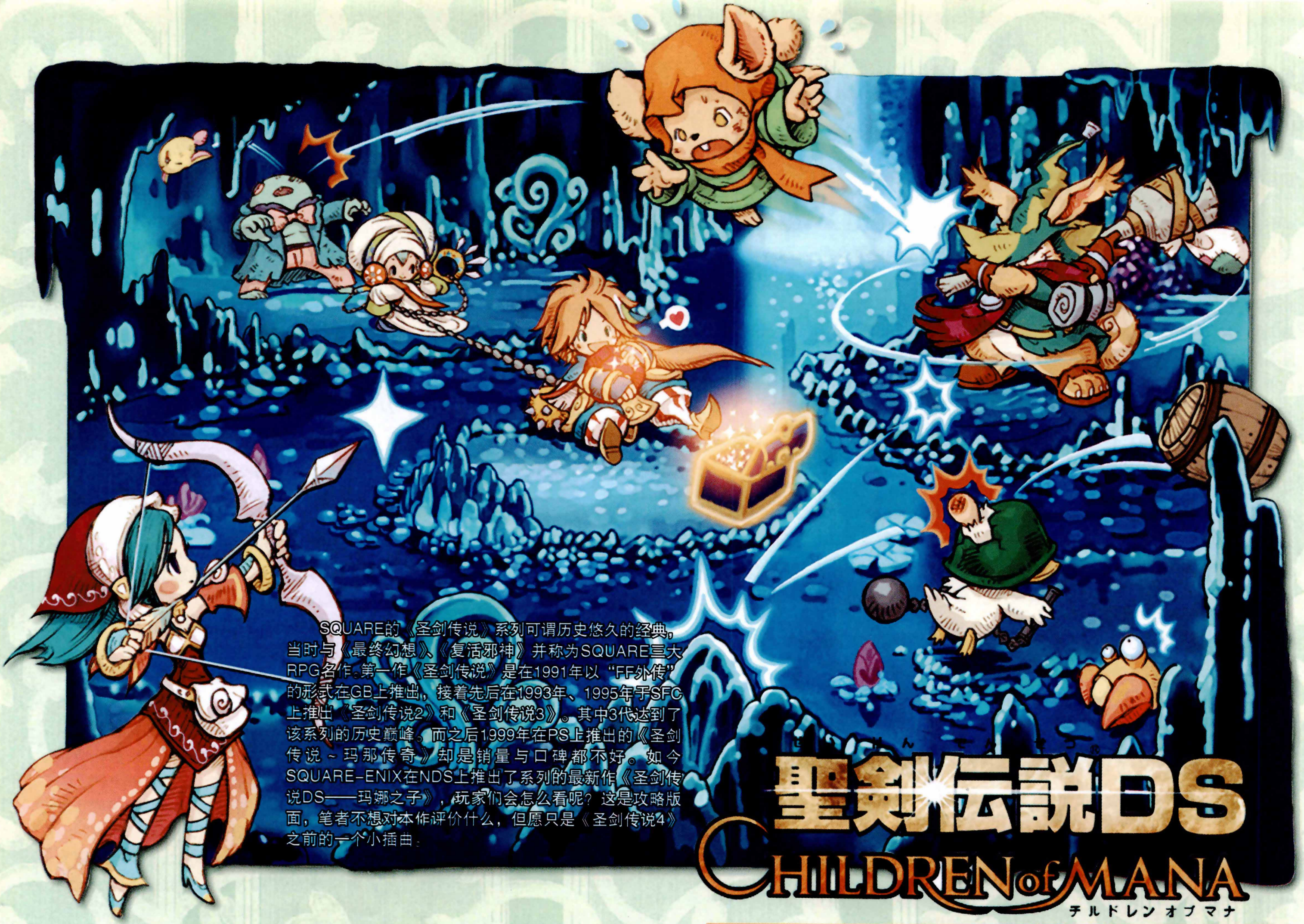
石川五右卫门：夺走当前拥有资金最多的人资金总额的五分之一，给予该玩家。

□文/七曜逆鳞者

【编者按】

在KOEI的经典系列《无双》中，本作算得上是变革性的一作，无论画面还是系统都有了比较大的变化。整体上本作给人的感觉是“操作趋于简便，任务趋于复杂”。角色实力作了比较明显的均衡，“好用”与“难用”的界限不再像前作《战国无双》那样明显。基本上，每个人物都有几招可以作为主套路的实用技巧，在游戏初期，即使是没玩过这一系列的初心者也可以通过简单的“连打”过关。方向转换性能的强化是一个受到好评的举措，特别是线性招式实现自动角度微调后，直线攻击型角色的能力大幅强化，玩家使用“刺击”技巧时可以体验到前所未有的打击感。不过另一方面，本作的关卡构成比前作复杂了很多，为了高评价，常常需要在版面中来回奔波赶任务。虽然这样一来游戏确实变得更具有挑战性，但通过关卡的平均时间变长可能不利于玩家保持游戏兴致。由于这一作的主题是“回归动作原点”，许多细节都是第一次尝试，《战国无双》系列的发展方向，可能还要由玩家的长期反馈来决定。　□责编/蓍子





SQUARE的《圣剑传说》系列可谓历史悠久的经典，当时与《最终幻想》、《复活邪神》并称为SQUARE三大RPG名作。第一作《圣剑传说》是在1991年以“FF外传”的形式在GB上推出，接着先后在1993年、1995年于SFC上推出《圣剑传说2》和《圣剑传说3》。其中3代达到了该系列的历史巅峰。而之后1999年在PS上推出的《圣剑传说～玛那传奇》却是销量与口碑都不好。如今SQUARE-ENIX在NDS上推出了系列的最新作《圣剑传说DS——玛娜之子》，玩家们会怎么看呢？这是攻略版面，笔者不想对本作评价什么，但愿只是《圣剑传说4》之前的一个小插曲。

聖剣伝説DS

CHILDREN of MANA

チルドレン オブ マナ

NDS	本刊译名:圣剑传说DS—玛娜之子			CERO 全年龄
	SQUARE-ENIX	5040日元	2006.3.2	
动作角色扮演	卡带	日版	无线通讯对应1~4人	512M

【游戏说明】和以前系列一样，这回的故事还是围绕着“玛娜之树”和“圣剑”，共有4名主人公开始新的命运。本作充满暖色调的画面，加上玩家熟悉的精灵魔法要素。更有丰富多彩的辉石（**ジェム**）强化组合系统，能够创造出属于玩家自己的主人公。接受来自村民的任务，得到报酬，使游戏枯燥的练级也变得相对轻松。最大特色是使用DS无线通信可实现4人联机的多人模式，大家一起配合用武器战斗、解谜、围攻巨大BOSS，玩家可以自己来决定游戏的方法！

圣剑传说的世界

玛娜女神做出的世界被称呼为“法·迪尔（**ファ·ディ－ル**）”，由5个地域组成。



↑玛娜村是本作主人公的故乡，除了战斗以外，其他行动都在此进行。

1、依路伽（イル－ジャ）岛 故事由依路伽（**イル－ジャ**）岛的玛娜村(**マナの村**)开始。为了调查10年前的大灾难，调查队集中在此，形成了玛娜村(**マナの村**)。

2、托普鲁国（トップル）山清水秀的美丽之国。

3、罗里玛国（ロリマ－）冰天雪地的寒冷之国

4、加德国（ジャド）沙漠覆盖的广阔之国

5、温德尔国（ウェンデル）吹着强风的森林之国

游戏系统



辉石（ジェム）本作的辉石系统是游戏中角色成长的关键。在“辉石版（**マナフレ－ム**）”里放入各种辉石，可以提升主人公的基本能力和魔法效果。在村里的波恩研究工房,可以进行辉石的合成。装备了合成的强化辉石可以获得特殊能力,甚至强化武器。辉石系统分7种颜色，获得辉石的颜色种类超过5个，波恩三兄弟会替主人公改造辉石版扩大面积。辉石版会由最初的4×4的正方形慢慢扩到最大。辉石可以在波恩研究工房购买，还可以从战斗时的宝箱里得到。

多人游戏（マルチプレイ）使用NDS的无线通讯机能，最大可以4人同时进行游戏。进行多人游戏首先要决定谁是冒险队伍的主角，其他的朋友只能作为客人一同游戏。大家可以一同在比较困难的迷宫中冒险，宝物和道具可以更容易地得到。当然也可以大家一起竞争，进行夺宝比赛。

玛娜村	
村长莫提（**モティ**）的家	在村子的东北。这里可以进行重要事情的协商。与莫提谈话可以进行武器的练习。此外随着情节进行，新武器也可以从这里得到。
精灵的石碑	村子的正北。冒险出发之前，到这里与蒂丝(**ティス**)对话，可以变更陪同冒险的精灵。
银的人鱼亭	村子的西侧。村里唯一的商店。主人是美人鱼的“都月亮（**シ－ム－ン**）”，从她那里可以了解游戏系统和关于怪物、迷宫等信息。冒险初期感到为难时，可以和她商量。
杂货屋百万（**ミリオン**）	银的人鱼亭2层。店主是“百万富翁·尼基塔（**ミリオネア·ニキ－タ**）”，在以前的大灾难中丢失了全部财产,和同一族的汪达拉（**ワンダラ－**）是好朋友。
波恩研究工房（**ボン**研究工房）	银的人鱼亭1层，波恩三兄弟在这里进行辉石（**ジェム**）的研究。
顾妈妈冒险协会（**ぐまま**冒险协会）	银的人鱼亭1层，在这里可以接受各种工作，成功后可以得到报酬。

战斗系统

必杀技——随着战斗的进行画面右下的FEVER槽会慢慢增加。全满的话，按SELECT可进入FEVER状态。此时蓄力攻击可成为必杀技，甚至可以借助精灵的力量产生特殊的攻击效果。

连续技(COMBO)——游戏中可以使出各种连续技。比如用剑攻击时，找准时机就能简单的实现连续攻击。而且战斗中利用两种武器的随时切换，也可以发出漂亮的连续技。甚至可以用必杀技和精灵魔法配合，实现超级连续攻击。

魔法——游戏初期每次冒险之前可以去精灵石碑处，找蒂丝（**ティス**），选择一个喜欢的精灵一起出发，战斗中施展魔法需要借助精灵的帮助。

精灵介绍		
精灵（属性）	攻击魔法	回复辅助魔法
サラマンダ－（炎）	**エクスプロ－ド** 圆形的爆发攻击	**フレイムセイバ－** 攻击后偶尔会让敌人着火
ジン（风）	**エアブラスト** 回转之后用风攻击	**サンダ－セイバ－** 被攻击后敌人偶尔会处于麻痹状态
ドリア－ド（木）	**ツリ－ヴァイン** 以十字方向放出树根攻击	**オ－ラウエイブ** 异常状态回复和异常状态无效化
ノ－ム（地）	**ア－スクエイク** 斜向用土攻击	**ダイヤセイバ－** 被攻击后敌人偶尔会无法攻击
ウンディ－ネ（水）	**アイススマッシュ** 以十字方向用冰攻击	**アイスセイバ－** 被攻击后敌人偶尔会被冰冻
ルナ（月）	**エナジ－ボ－ル** 斜向用光攻击	**ライフブ－スタ－** 缓慢回复体力
ウィスプ（光）	**ホ－リ－ボ－ル** 回转之后用光攻击	**ヒ－ルライト** 回复体力
シェイド（暗）	**ダ－クフォ－ス** 爆发攻击	**インビジブル** 一定时间内变成隐身

©2006 SQUAR ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.



福里克(フリック)

15岁男孩。数年前被谜的剑客救了一命，从此对剑客憧憬，开始磨练本领。虽然具有开朗坦率而奔放的性格，但由于10年前的大灾难中失去了父母和兄弟，内心留下了悲伤的阴影。在游戏中属于攻守、魔法、远近攻击都比较平均的万能类型。



丹普尔(タンブル)

16岁的女孩。大灾难中失去父母和弟弟，与故乡的朋友一起移民到了依路伽（イルージャ）岛。擅长惊险的杂技和舞蹈，知书答礼，有很强的正义感和责任感。游戏中力量较弱，但攻击速度很快，擅长魔法。



帕普（ポップ）

9岁的男孩。年幼时因双亲的去世而变成了孤儿。表面上是我行我素、毫不惧怕，其实本质上只是个爱撒娇的孩子。在游戏中与福里克和丹普尔的感情如兄弟一般。虽然擅长魔法攻击，但是防守和近距离作战相对较弱。



汪达拉（ワンダラ－）

年龄不明的尼基塔（ニキ－タ）一族的性格奇怪的孩子。外形似狼似猫，性格上是沉默寡言，他阅历丰富，曾经流浪了各种各样的世界。游戏中由于力量和防守属于强项，所以擅长近距离作战，只是魔法相对较弱。

其他主要NPC

蒂丝（ティス）16岁女孩。对“玛娜女神”和“玛娜之树”很有兴趣，在学习相关的知识。10年前的大灾难中死的去父母好像是很著名的学者。

谜之男（谜の男）不知从哪里来的神秘男人。好像和世界上发生的非常事件有某种关系，详情不明。

福拉咪（フラミ－）长着4只白色翅膀的传说的守护精灵。能够呼唤风，是主人公的交通工具。

武器	
名称	操作
剑（ソ－ド）	连接A为三连砍，按住A蓄力为防御，FEVER状态下蓄力攻击为前突。
铁鞭（フレイル）	按A为普通大面积攻击。按住A蓄力为将远处敌人或道具拉到自己面前，还可以蓄力钩住前方墙壁，使自己越过危险地带，装备某种辉石甚至可以偷盗物品等等。FEVER状态下蓄力为超大面积旋转攻击。
弓箭（ボウ）	按A为自动瞄准射箭，按住A蓄力是竖琴演奏，音符接触到敌人后会使其变为异常状态。FEVER状态下蓄力为三连射，且能让敌人眩晕。
锤子（ハンマ－）	按A可以破坏迷宫中出现的各种大型障碍物，按住A蓄力是锤地攻击。FEVER状态下是旋风锤子攻击。

游戏操作		
按键	基本操作	战斗操作
十字键	移动、选择	移动、选择
A	决定	主武器攻击
B	取消	召唤精灵
Y	——	使用道具
X	——	副武器攻击
L	翻页	切换道具
R	翻页	切换武器
SELECT	——	进入FEVER状态
START	主选单	暂停、回村

游戏菜单说明	
はじめから	从头开始
つづきから	继续游戏
在村子中的主选单	
セ－ブ	存档
ステ－タス	查看主人公资料，确认接受的额外任务
ジエム	辉石的安装和查看
アイテム	装备道具
マルチプレイ	多人游戏
フラミ－を呼ぶ	呼唤福拉咪(フラミ－)，出村冒险

基本攻略

本作利用NDS的两个屏幕。上屏是游戏画面，下屏是各种菜单和游戏说明。可以说本作对RPG的初心者非常照顾，各种设定使游戏变得非常简单。通常下屏会提示游戏的下一个任务或下一件要做的事情。战斗画面中，下屏是迷宫地图，敌人和宝物都可以从地图中看得一清二楚。本作的迷宫攻略方法也是异常简单，在每一层找到光之水滴(光のしずく)和光源，按A举起光之水滴走到光源处，再按A就可以进入下一层。战斗中尽量消灭每层的敌人。每过四层会自动进入菜单，可以存档，进行装备改变。而且本作不会GAMEOVER，即使战斗失败，也会自动回到村里，随时可以再挑战。玩家可以通过反复挑战打穿的迷宫或接受顾妈妈冒险协会（ぐまま冒险协会)和村民的任务，来练习等级，还可得到报酬。任务最多一次接两个，可以在菜单里确认已接受的任务。

故事背景

在很久很久以前，世界上有一个叫依路伽（イルージャ）的岛。岛的中央有一棵太古时期就存在的通天大树。然而，以依路伽岛为中心的世界却卷入了一场巨大的灾难。很多人因此失去了生命，但是一个男孩和一个女孩拯救了这个充满混乱和悲伤的世界，据说是因为有一把圣剑。时光流逝，转瞬到了现在，圣剑和大树依旧在这个和平的世界中，人们称其为“玛娜之剑”和“玛娜之树”。热爱玛娜之树的人们再次聚集在依路伽岛，世界以玛娜之树为中心，缓慢地走向再生之路。本作是关于玛娜女神和圣剑的故事，也是聚集在玛娜之树下的孩子们的故事。

福里克(フリック)的流程

福里克在村长处结束了剑术的练习，与村长一番对话后来到玛娜之树前找到蒂丝（ティス），与其对话。蒂丝觉得最近花草、动物的样子有点奇怪，仿佛有什么不祥之兆。然后蒂丝让福里克替她向村长转交一份关于植物发育异常的记录。说完，蒂丝就去玛娜之塔祈祷去了。福里克回到村长处，把记录交给了村长。这时候，岩石王瓦兹（ワッツ）走了进来，拿出一个“辉石（ジェム）”交给村长。瓦兹怀疑十年前被封印的邪恶精灵借助辉石的力量正在恢复，被玛娜女神关闭的通往魔界的门也可能被打开。村长也说了玛娜





圣剑传说的世界是玛娜女神做出的被称呼为：“法・迪尔（ファ・ディール）”的世界。

①依路伽（イルージャ）岛
②托普鲁国（トップル）
③罗里玛国（ロリマー）
④加德国（ジャド）
⑤温德尔国（ウエンデル）

剑（ソード）				
名称	攻击力	价钱	装备等级	得到条件
ショ－トソ－ド	32	初期装备	LV1以上	——
ブロンズソ－ド	38	——	LV4以上	——
アイアンソ－ド	——	500	LV8以上	购入
ブロ－ドソ－ド	53	1000	LV11以上	购入
ロングソ－ド	59	1400	LV14以上	购入
サ－ベル	66	1800	LV17以上	购入
スティ－ルソ－ド	72	2000	LV20以上	购入
フォ－ルション	78	2300	LV23以上	购入
バスタ－ドソ－ド	83	2500	LV25以上	购入
エストック	89	3200	LV28以上	购入
ムラマサブレ－ド	100	——	LV28以上	在光之森得到金色评价
フランベルジュ	95	4000	LV31以上	购入
ウィングソ－ド	106	5000	LV36以上	购入
シルバ－ブレ－ド	106	6000	LV40以上	购入
シャムシ－ル	125	7500	LV45以上	购入
ミスリルソ－ド	133	——	LV46以上	——
バルムンク	130	——	LV40以上	把“植物の种”交给村长モティ
ダイヤソ－ド	144	12500	LV54以上	购入
ドラゴンソ－ド	153	25000	LV58以上	购入
エクスカリバ－	170	——	LV64以上	宝箱

铁鞭（フレイル）				
名称	攻击力	价钱	装备等级	得到条件
ライトフレイル	——	初期装备	——	玛娜之塔通过后从村长モティ处得到ウ
ッドフレイル	60	1000	LV10以上	购入
スパイクフレイル	68	1400	LV15以上	购入
チエ－ンフレイル	75	1400	LV18以上	购入
スティ－ルモ－ル	82	2000	LV21以上	购入
ボ－ルチエイン	89	2300	LV24以上	购入
ヘヴィフレイル	94	2500	LV26以上	购入
キュニアルモ－ル	114	——	——	在光之森得到金色评价
モ－ニングスタ－	101	3200	LV29以上	购入
ブロックバスタ－	110	4000	LV26以上	购入
ル－ンフレイル	120	5000	LV37以上	购入
シルバ－フレイル	130	6000	LV37以上	购入
ホ－リ－フレイル	142	7500	LV46以上	购入
ミスリルモ－ル	151	8500	LV50以上	购入
ダイヤフレイル	163	12500	LV55以上	购入
ドラゴンフレイル	172	25000	LV59以上	购入
グラビテイモ－ル	190	——	LV65以上	宝箱

弓箭（ボウ）				
名称	攻击力	价钱	装备等级	得到条件
ショ－トボウ	——	初期装备	——	从村长モティ处得到
てつの弓	58	1800	LV16以上	购入
スティ－ルボウ	63	2000	LV22以上	购入
アンクボウ	69	2300	LV25以上	购入
ロングボウ	72	2500	LV27以上	购入
マ－ブルボウ	78	3200	LV30以上	购入
グレ－トボウ	83	4000	LV33以上	购入
ハンタ－ズボウ	88	——	——	在光之森得到色评价
ウイングボウ	92	5000	LV38以上	购入
银の弓	100	6000	LV42以上	购入
アイボリ－ボウ	109	7500	LV47以上	购入
ミスリルボウ	116	8500	LV51以上	购入
ダイヤボウ	126	12500	LV56以上	购入
ドラゴンボウ	133	25000	LV60以上	购入
クリスタルボウ	——	——	——	——
よいちの弓	147	——	LV63以上	宝箱
エリスの弓	147	——	LV66以上	宝箱

本作对初心者玩家可以说非常照顾，例如在闯第一个迷宫时只要按照精灵的提示就可以很轻松地通过。

之树和植物发育异常的事情……。正当谈话之际，突然发生了像地震一样的晃动。众人出去看到精灵的石碑裂开了。突然村民跑来报告，说玛娜之塔被白光笼罩，而且蒂丝还在塔里。福里克自告奋勇，准备前往搭救。瓦兹把“辉石版（マナフレーム）”和一块辉石交给福里克，让福里克利用辉石得以强化能力。村长把可以随时回到村里的“魔法绳索（魔法のロープ）”交给了福里克。在准备离开之际，8个精灵前来协助，从中挑选一个作为冒险同伴，就可以出发了。

Battle

AREA1 依路伽（イル－ジャ）岛

——玛娜之塔(マナの塔)，4层，宝箱：10

从村口处出发，来到地图画面，选择**マナの**塔进入。由于是初次冒险，选择的精灵会对主人公进行战斗指导。



1层：沿唯一的路一直走，一路打就可以找到光之水滴(光**のしずく**)，举起来到光源处就可以进入下一层。

2层：很容易找到光之水滴，注意光源处会出现隐形剑士。

3层：本层先可看见光源，之后一路前进，一路杀敌就可找到光之水滴。

4层：光之水滴通过击破下方的剑士获得。两边的障碍物，用剑破坏要花很长时间。将木桶推至障碍物前，打击木桶碰撞障碍物，就可将其击破。

[BOSS]: 4层通过后，整理装备、存档，继续游戏就可见到BOSS火鸟（**ザンガ**）。BOSS利用冲撞和在平台最上边发射跟踪魔法，以及在平台中央发动火焰魔法为攻击方式。玩家注意闪躲，攻击几次后，发现BOSS丝毫无损。此时出现过场剧情：空中落下一把巨剑。随即BOSS的无敌状态消失了，玩家注意防御和闪躲，及时按Y回复HP，几个回合就可将其击破。

战斗结束后，黑衣谜之男出现。可以得到圣剑。回到村中,从村长那里得到新武器——铁鞭。村长让福里克准备完毕后，去银的人鱼亭2层有事商量。到达后得到风之召唤鼓(风**のたいこ**)，使用它可以召唤福拉咪（**フラミ－**），乘坐福拉咪便可到达想去的地方。进入地图画面，选择“星の湖”进入。

Battle

AREA2托普鲁国（トップル）

——星之湖（星の湖），4层，宝箱：32

1层：用铁鞭可以应付敌人的围攻，使用铁鞭蓄力从左上的宝箱里可以得到光之水滴,走到本层深处就会见到光源。铁鞭可以发挥很好的攻击效果。

2层：巨型的花状障碍物不能直接破坏，可以利用打下来的花朵，方法和玛娜之塔中的木桶一样，利用撞击从而破坏障碍物，开辟出路。利用蓄力铁鞭可以得到右边中间处的光之水滴。

3层：本层针刺地形较多，利用蓄力铁鞭钩住对面墙壁可轻松越过针刺。在右下的中间处宝箱内可以得到光之水滴，再一直向右走就可以看见光源。

4层：把本层敌人全都击破后可得到光之水滴。光源在地图右下方。

[BOSS]：整理装备、存档，继续游戏就可见到BOSS**ゲイラム**。先用蓄力铁鞭将BOSS的植物球拉到面前，逐个击破。当植物球减少到一定数量会重新长出来。同时BOSS会移至地图中间，在植物球再次消失时，猛烈攻击，将其击破。要注意攻击的时机和魔法的配合，还有及时回复HP。

战斗结束，森林之神特兰德（**トレント**）登场。一番对话后，把特兰德之树枝（**トレントの**枝）送给福里克。回到村中，从村长手里接过新武器——弓箭。此时可以去波恩研究工房（**ボン**研究工房），扩大“辉石版（**マナフレ－ム**）”的版面和进行辉石的合成。然后和村里人对话后再回到村长处与村长对话，就接到了调查加德国（**ジャド**）的任务。准备一番后就可召唤福拉咪出发，在地图上选择“赤き砂**の**沙漠”进入。

Battle

AREA3加德国（ジャド）

——红砂之漠(赤き砂の沙漠),8层,宝箱:22/16

1层：大量敌人出现，建议使用铁鞭全方位攻击。击破右上方的敌人得到光之水滴，再向右上方走就可看见光源。

2层：本层要注意砍掉某些草后，可能使主角状态异常。击破左上方的敌人得到光之水滴，光源在地图右下方。

3层：击破怪物后可获得光之水滴，光源在地图左上方。

4层：本层中间的敌人击破后，可得到光之水滴，光源在地图右上方。

5层：击破怪物后可获得光之水滴，光源在地图最右边。

6层：击破怪物后可获得光之水滴，光源在地图右下方。

7层：击破怪物后可获得光之水滴，在流沙处，可以斜着蓄力发出铁鞭，钩住墙壁得以通过。光源在地图最右边。

8层：本层中间的敌人击破后，可得到光之水滴，光源在地图右边。



[BOSS]: 本关BOSS**ゼ－ドル**外表强悍,但应付起来却很简单。注意躲开BOSS的大手攻击,和喷火攻击,站在远处用弓箭攻击就可将其很快击破。

战斗结束后,大地之神盖亚(**ガイア**)登场。对话之后，把盖亚之石(**ガイアの**石)交给主人公。回到村里，从村长那里得到本作中最后一个新武器——锤子。然后与村里人对话,挑选一项任务,完成后，去精灵的石碑处找到蒂丝。对话中，知道了罗里玛国（**ロリマ－**）的信息。召唤福拉咪出发，在地图上选择“冰之城”进入。

Battle

AREA4罗里玛国（ロリマ－）

——冰之城（冰の城），8层，宝箱：15/32

1层：把本层所有怪物击破后可得到光之水滴，用锤子砸开地图最右上方的冰块，光源出现。

锤子（ハンマ－）

名称	攻击力	价钱	装备等级	得到条件
スモ－ルハンマ－	——	初期装备	——	从村长**モティ**处得到
スティ－ルハンマ－	89	2300	LV22以上	购入
大かなづち	94	2500	LV28以上	购入
マジカルハンマ－	101	3200	LV31以上	购入
ウォ－ハンマ－	108	4000	LV34以上	购入
ハイパ－ハンマ－	111	——	——	在光之森得到金色评价
グレ－トハンマ－	115	5000	LV39以上	购入
シルバ－ハンマ－	130	6000	LV43以上	购入
アイボリ－ハンマ－	142	7500	LV48以上	购入
ミスリルハンマ－	151	8500	LV52以上	购入
ダイヤハンマ－	163	12500	LV57以上	购入
ドラゴンハンマ－	172	25000	LV61以上	购入

防具（盔甲）

名称	防守力	价钱	装备等级	得到条件
キルテッドレザ－	31	初期装备	——	——
レザ－ア－マ－	34	150	LV4以上	购入
ラメラ－ア－マ－	41	——	LV7以上	——
シルクロ－ブ	46	1000	——	购入
バンデッドア－マ－	49	1000	LV10以上	购入
ひらめきのロ－ブ	53	1400	——	购入
チェインメイル	56	1400	——	购入
レザ－ロ－ブ	60	1800	——	购入
スケ－ルメイル	63	1800	LV16以上	购入
シエルロ－ブ	66	2000	——	购入
スティ－ルア－マ－	70	2000	LV19以上	购入
クロコロ－ブ	73	2300	——	购入
剑士のよろい	77	——	LV22以上	——
エボニ－ロ－ブ	80	2500	——	购入
まほうのよろい	84	——	LV25以上	——
アシュロ－ブ	86	3200	——	购入
きしのよろい	91	3200	LV28以上	购入
ディオンヌロ－ブ	93	4000	——	购入
ハ－フプレ－ト	95	——	LV26以上	完成**ワッツ**交给的任务
ダ－クア－マ－	98	4000	LV31以上	购入
マジカルロ－ブ	113	——	——	——
ツバサのよろい	110	——	LV36以上	——
シルバ－ロ－ブ	113	——	——	——
シルバ－ア－マ－	119	——	LV40以上	——
暗のロ－ブ	124	7500	——	购入
黄金のよろい	131	——	LV46以上	——
纯白のロ－ブ	133	8500	——	购入
ミスリルア－マ－	140	8500	LV49以上	购入
ハリイロ－ブ	144	12500	——	购入
ダイヤア－マ－	152	12500	LV54以上	购入
ドラゴンロ－ブ	153	——	——	——
ドラゴンア－マ－	161	25000	LV60以上	购入
クリスタルロ－ブ	164	——	——	——
クリスタルア－マ－	172	——	LV69以上	——

装饰品（戒指）

名称	防守力	价钱	装备等级	得到条件
ビ－だまリング	32	100	LV1以上	购入
ジュエルリング	39	150	LV5以上	购入
センスリング	46	500	LV8以上	购入
きしのもんしょう	50	——	LV5以上	完成**ティス**交给的任务
きおくのゆびわ	54	1000	LV11以上	购入
バイルダ－リング	61	1400	LV14以上	购入
白光のゆびわ	68	1800	LV18以上	购入
黑影のゆびわ	75	2000	LV21以上	购入
巨人のゆびわ	82	2300	LV24以上	购入
デ－モンリング	89	2500	LV26以上	购入
大树のゆびわ	96	3200	LV29以上	购入
木灵のゆびわ	103	——	LV32以上	——
古代のゆびわ	112	5000	LV38以上	购入
战王のもんしょう	120	——	LV32以上	从**ティス**处得到
光のゆびわ	124	6000	——	购入
ソウルリング	134	7500	LV47以上	购入
ミスリルリング	145	8500	LV51以上	购入
精灵のゆびわ	159	25000	LV56以上	购入
ドラゴンリング	168	25000	LV60以上	购入
クリスタルリング	179	——	LV69以上	宝箱
プリンセスティアラ	185	——	LV64以上	宝箱

※本作中为玩家们提供了丰富的道具，设想得可谓十分周到。

 随着游戏地深入进行，玩家将有机会到风格不同的迷宫中进行冒险，能够充分领略法·迪尔世界的魅力。



2层：把所有怪物击破后可得到光之水滴，光源在地图左下方。

3层：把地图右边一个使用弓箭的敌人击破可得到光之水滴，光源在地图右上方。

4层：把地图左上方本层唯一的敌人击破后可得到光之水滴，光源在地图左下方。

5层：把本层所有的狼击破后可得到光之水滴，用锤子砸开地图最右边的冰块，光源出现。

6层：把所有敌人击破后可得到光之水滴，光源在地图直路的尽头。

7层：破坏宝箱可以得到光之水滴，用锤子砸开地图右上方区域内的冰块，光源出现。

8层：把地图右上方的敌人击破后可得到光之水滴，光源在地图右方。

[BOSS]: “谜之男”再次登场，与其对话后，本关BOSS**ランドムンド**登场。BOSS会张开身体攻击，此时才可发动有效攻击。也可使用锤子蓄力攻击可以使BOSS张开身体，再发起猛攻。

战斗结束后，知道了“谜之男”的真正身份是“玛娜之王（**マナの王**）”。回到村里，为了阻止玛娜之力，准备借助特兰德（**トレント**）和盖亚（**ガイア**）的力量。借助了精灵之力形成了破坏性的玛娜之风，为了阻止这些，福里克经过一番准备后，展开新的冒险，准备向温德尔国(**ウェンデル**)进发。在地图上选择“光の森”进入。

Battle

AREA5温德尔国（ウェンデル）

——光之森林（光の森），8层，宝箱：18/30

1层：把本层所有花形怪物击破后可得到光之水滴，用锤子砸开树桩，光源出现。

2层：把所有敌人击破后可得到光之水滴，用锤子砸开树桩，光源出现。可用弓箭对付毒蘑菇。

3层：把所有南瓜怪物击破后可得到光之水滴，光源在刚进入本层时的右侧。

4层：使用锤子砸下开关，再击破中间的敌人，可进入下一层。

5层：把所有敌人击破后可得到光之水滴，用锤子砸开地图右边树桩，光源出现。注意本层地洞。

6层：把所有敌人击破后可得到光之水滴，光源在地图最右边。

7层：用锤子照顺序砸下所有开关，击破蜗牛怪物得到光之水滴，然后砸开上方树桩，光源出现。

8层：把所有敌人击破后可得到光之水滴，注意本层地洞。



[BOSS]: “谜之男”继续登场，与其对话后，本关BOSS**マナストーム**登场。BOSS刮强风的时候属于无敌状态，最好先回避。等风稍弱时，能看见BOSS中心的时候，再发起攻击。

玛娜之风被平息了，但是玛娜之王却跑掉了。回到村里，福里克得知蒂丝失踪了，来到精灵的石碑处寻找蒂丝，突然一股力量把福里克带到了一个奇怪的地方——空洞之地（**虚なる地**）。此时先回村，去波恩研究工房（**ボン研究工房**），扩大“辉石版（**マナフレーム**）”的版面，再去冒险。在地图上选择“**虚なる地**”进入。（冒险之前先去找村民“**ナナ**”，可以接受分支任务去空洞之地，因为如果刚才直接去了空洞之地，“**ナナ**”的支线任务就没有了。）

Battle

AREA6依路伽岛（イルージャ）

——空洞之地(虚なる地)，12层，宝箱：16/27/25

1层：把本层所有羊击破后可得到光之水滴，光源



辅助道具			
名称	效果	价钱	得到条件
まんまるドロップ	加HP30	100	购入
ぱっくんチョコ	加HP100	——	——
魔法のクルミ	加MP80	——	——
星屑のハーブ	解毒	40	购入
プイプイ草	解除中毒和幽灵状态	——	——
天使のせいはい	解除所有异常状态	1000	购入
かばん	每种道具最多可带12个	2500	购入
少し大きなかばん	每种道具最多可带18个	10000	购入
大きなかばん	每种道具最多可带24个	30000	购入

红色辉石（レッドジェム）			
名称	效果	价钱	大小(及其他)
ある少年への光	剑攻击+20、防御+10	报酬	1×1
力の结晶	攻击+4	750	1×1
ソードファイター	剑攻击+10	报酬	1×2
ソードマスター	剑攻击+8､2次伤害､第3剑发冲击波	12000	2×1合成
ソニックウエイブ	剑攻击第3剑发出冲击波	3000	2×1
ドラゴンのたましい	攻击+12	——	2x1从テイス处得到“ドラゴンのウロコ”交给ボン3兄弟
ケモノのたましい	攻击+8	——	1x1把“石のケモノ”交给バル
ジエマのちから	攻击+20	8000	2×2
ジエマのたましい	攻击+25、防御+10	10000	3×2
ジエマのほこり	攻击+10、防御+25	10000	3×2
大回转	铁鞭攻击速度提高	3000	1×1
フレイルファイター	铁鞭攻击+10	——	1×2
フレイルマスター	铁鞭攻击+8、回旋3周	12000	2×1
ジャイアントスイング	铁鞭可以3次连续攻击	——	2×1
ジャイアント大回转	铁鞭可以快速3次连续攻击	10000	2×1合成
フックショット	利用铁鞭移动可以穿透敌人	3000	1×1合成
スティールフック	利用铁鞭可以偷取敌人道具	1000	1×1
スティールショット	利用铁鞭移动可以穿透敌人还可偷取道具	4000	1×2合成
ダブルアタック	剑攻击1次可造成2次伤害	8000	2×1合成
ダブルソニック	剑攻击1次可造成2次伤害、第3剑发冲击波	10000	2×1合成
命の结晶	HP+30	1000	2×1合成
せいめいのみなもと	HP+50	——	1×2
ボウファイター	弓箭攻击+8	——	2×1
スリーウエイショット	弓箭同时朝3方向攻击	8000	2×1
つらぬきの矢	弓箭攻击可以穿透敌人	8000	2×1合成
つらぬきスリーウエイ	弓箭同时朝3方向攻击并可穿透敌人	15000	2×1合成
ロビンフッド	弓箭攻击+8、同时朝3方向攻击并可穿透敌人	12000	2×1合成
大音量	弓箭攻击范围变广	1000	1×2
ララバイ	弓箭攻击附加催眠效果	6000	1×2合成
レクイエム	弓箭攻击附加催眠效果且范围变广	8000	1×2合成
マイティガード	剑防御可达10次	1000	1×2
绝对ぼうぎょ	防御时不减HP	5000	1×2合成
绝对ぼうぎょ改	剑防御可达10次且不减HP	8000	2×2合成
ハンマーファイター	锤子攻击+10	——	1×2
ブレイクショット	锤子攻击可使敌人飞得更远	3000	2×1
パワースイング	锤子攻击间歇变小	8000	2×1合成
パワーショット	锤子攻击间歇变小且敌人飞得更远	4000	2×1合成
ワイドスタンプ	锤子砸向地面的波纹变大	1000	1×2
スプリングショック	锤子砸向地面周围敌人即死	6000	1×2合成
ワイドショック	锤子砸向地面的波纹变大且周围敌人即死	8000	2×2合成
マスターオブハンマー	锤子攻击+8、间歇变小且使敌人飞得更远	12000	2×1合成

紫红色辉石（パープルジェム）			
名称	效果	价钱	大小（及其他）
FEVERスロット	FEVER状态时出现赌博机	——	2×1
ひらめきの结晶	技+10	1000	1×1
しきこうよう	快速进入FEVER状态	4000	1×2合成
えいゆうの精神	FEVER状态的持续时间变成2倍	5000	2×2
奥义フレイル	铁鞭的必杀技变成LV2	——	1x1在星之湖得到金色评价
うら奥义フレイル	铁鞭的必杀技变成LV3	4000	2×1合成
奥义ソード	剑的必杀技变成LV2	——	1×1在玛娜之塔得到金色评价
うら奥义ソード	剑的必杀技变成LV3	4000	2×1合成
奥义ボウ	弓箭的必杀技变成LV2	——	1x1在红砂之漠得到金色评价
うら奥义ボウ	弓箭的必杀技变成LV3	3000	2×1合成
奥义ハンマー	锤子的必杀技变成LV2	——	1×1在冰之城得到金色评价
うら奥义ハンマー	锤子的必杀技变成LV3	3000	2×1合成
うら奥义ジエマ	所有武器的必杀技变成LV3	——	2x2在异界得到金色评价
ダブルフィーバー	FEVER状态的经验值变成2倍	——	3x2在光之森得到金色评价

※通过有效地利用辉石合成系统,主人公的最终能力一定会让玩家大吃一惊的。

希望玩家能够充分利用游戏中提供的丰富的辉石及道具来武装自己心爱的主人公。

在地图右上方。
2层：把所有敌人击破后可得到光之水滴，光源在地图右上方。
3层：击破地图中间的桥处的眼睛怪物可得到光之水滴，用锤子砸开大型植物，光源出现。
4层：击破所有敌人就可进入下一层。
5层：击破手持钢叉的敌人得到光之水滴，使用锤子砸下地图上面打下开关，再砸开大型植物，光源出现。
6层：用锤子砸下所有开关，从上方的宝箱内可以得到光之水滴，再砸开大型植物，光源出现。
7层：击破蛇形怪物可得到光之水滴，再砸开地图右下方的大型植物，光源出现。
8层：把地图右上方所有敌人击破就进入下一层。
9层：用锤子砸开石门左边的石头，可得到光之水滴，再砸开地图右上方的大型植物，光源出现。
10层：把所有大树怪物击破后可得到光之水滴，用锤子砸开大型植物，光源出现。
11层：从地图右边的宝箱里得到光之水滴，砸开宝箱附近的大型植物，光源出现。
12层：消灭所有敌人可得到光之水滴，光源在地图的下方。



[BOSS]：到了最深处，终于得知"玛娜之王"的真正身份，然后BOSS回归者（归还**せし**者）登场。玩家要紧跟着BOSS的影子，避免被其捕捉。BOSS分裂时，要在远距离发动攻击，避免被其吃掉。试着引诱BOSS到地图的宝石柱上，此时会有宝石落下，用锤子攻击宝石可以起到攻击BOSS的效果。

击破BOSS后，"玛娜之王"夺走了"玛娜之胚（**マナの**胚）"，福里克得到了木马（木**ぼりのうま**）。回到村里，大家商量着如何阻止玛娜之力，决定让福里克去发狂的玛娜之力中心去一探究竟。在地图上选择"生命**の**道"进入。

Battle

AREA7依路伽岛（イル－ジャ）

——生命之路(生命の道)，12层，宝箱：17/17/25

1层：把本层所有狼击破后可得到光之水滴，用锤子砸开地图最上方的植物，光源出现。
2层：击破骷髅怪物可得到光之水滴，用锤子砸开地图右边的植物，光源出现。
3层：在地图最右边的宝箱里可得到光之水滴，光源在地图的正上方。
4层：击破持剑敌人得到光之水滴，进入下一层。
5层：在地图右下方的草丛里可发现光之水滴，光源在地图的右上方。
6层：击破狼可得到光之水滴，用锤子砸开右上方的植物，光源出现。
7层：在刺状石头后面的宝箱里得到光之水滴，用锤子砸开地图中间的植物，光源出现。
8层：地图中间所有持剑敌人击破进入下一层。
9层：把本层所有狼击破后可得到光之水滴，在地图右下方的草丛里可以发现光源。
10层：击破骷髅怪物可得到光之水滴，用锤子砸开地图右上方的植物，光源出现。
11层：在刺状地带的宝箱里可得到光之水滴，光源在地图的右上方。
12层：把本层所有持剑敌人击破就可进入BOSS对决。

[BOSS]：终于本关的BOSS玛娜之王（**マナの**王）登场。此BOSS有两个形态，进入第二形态时会使用圣剑。但是此时玩家操纵的福里克已经身经百战，有很高的等级。作战要领基本上是及时回复HP，用剑与其一对一的对决即可将其击破。

战胜了玛娜之王后，福里克得到了圣剑和玛娜之胚（**マナの**胚）。突然天空出现了一个新的地域——异界。回到村中去波恩研究工房（**ボン**研究工房），把"辉石版（**マナフレ－ム**）"的版面扩到最大，装备满各种辉石后，进行一些其他准备，就可以前往异界去完成消灭"玛娜绿檎（**マナのみどりご**）"的任务。在地图上选择"异界"进入。

Battle

AREA8依路伽岛（イル－ジャ）

——异界，17层，宝箱：15/21/21/13

1层：把本层所有敌人击破后可得到光之水滴，用锤子砸开地图下方的结晶石，光源出现。
2层：在地图左下方的宝箱里可得到光之水滴，用锤子砸开地图下方的结晶石，光源出现。
3层：在结晶石内可以找到光之水滴，光源在地图的右方。
4层：击破唯一的一个敌人，就可进入下一层。
5层：击破所有恐龙可得到光之水滴，光源在地图的右上方。
6层：击破所有小型怪物可得到光之水滴，用锤子砸开地图左上方的结晶石，光源出现。
7层：在地图右侧的结晶石里可得到光之水滴，用锤子砸开各种结晶石，光源出现。
8层：击破大型怪物得到光之水滴，进入下一层。
9层：本层敌人是本作中另外三个主人公的幻影，全部击破就可进入下一层。
10层：在宝箱中找到光之水滴，光源在地图下方。
11层：击破所有敌人可得到光之水滴，光源在地图的中央。
12层：在地图左侧的宝箱里可以找到光之水滴，光源在地图的左上方。
13层：击破所有敌人，就可进入下一层。
14层：在结晶石中可以找到光之水滴，用锤子砸开地图右上方的结晶石，光源出现。
15层：击破所有巨龙可得到光之水滴，用锤子砸开地图中间的结晶石，光源出现。
16层：用锤子砸开地图左上方的结晶石可得到光之水滴，光源在地图的最上方。
17层：击破所有敌人可得到光之水滴，之后一路前进，去迎战最终BOSS。

[BOSS]：本作最终BOSS"玛娜绿檎（**マナのみどりご**）"终于登场。BOSS的攻击分为利用地面的草和花两种。利用NDS下屏的地图，确认BOSS发动攻击的地方，注意躲避。确认BOSS每次出现的地方后，上前发动攻击，就可将其击破。

Ending

击破"玛娜绿檎（**マナのみどりご**）"后，就是本作的结局画面。欣赏完之后，福里克会回到村里，完成所有精灵的分支任务后，再来到精灵的石碑前，可以继续再一次前往异界。这回的异界依旧是17层的迷宫，只是地域比结局出现前扩大了一些，但敌人似乎变得比较难缠。经过一番苦战后，终于完成了17层迷宫，最后从神兽那里得到了"神秘的祝福（神秘**の****しゅくふく**）"。

蓝色辉石（ブルージェム）

名称	效果	价钱	大小（及其他）
知识の结晶	知性+4	750	1×1
ウィスプの友	精灵ウィスプ达到LV2	4000	1×1
ウィスプの心	精灵ウィスプ使用魔法少消耗MP40%	8000	2×2合成
ウィスプのきずな	精灵ウィスプ达到LV3	11000	2×2合成
ノ－ムの友	精灵ノ－ム达到LV2	4000	2×1
ノ－ムの心	精灵ノ－ム使用魔法少消耗MP40%	8000	2×2合成
ノ－ムのきずな	精灵ノ－ム达到LV3	11000	2×2合成
ジンの友	精灵ジン达到LV2	4000	2×1
ジンの心	精灵ジン使用魔法少消耗MP40%	8000	2×2合成
ジンのきずな	精灵ジン达到LV3	11000	2×2合成
シェイドの友	精灵シェイド达到LV2	4000	2×1
シェイドの心	精灵シェイド使用魔法少消耗MP40%	8000	2×2合成
シェイドのきずな	精灵シェイド达到LV3	11000	2×2合成
サラマンダ－の友	精灵サラマンダ－达到LV2	5000	2×1
サラマンダ－の心	精灵サラマンダ－使用魔法少消耗MP40%	8000	2×2合成
サラマンダ－のきずな	精灵サラマンダ－达到LV3	11000	2×2合成
ウンディ－ネの友	精灵ウンディ－ネ达到LV2	5000	2×1
ウンディ－ネの心	精灵ウンディ－ネ使用魔法少消耗MP40%	8000	2×2合成
ウンディ－ネのきずな	精灵ウンディ－ネ达到LV3	11000	2×2合成
ドリア－ドの友	精灵ドリア－ド达到LV2	5000	1×2
ドリア－ドの心	精灵ドリア－ド使用魔法少消耗MP40	8000	2×2合成
ドリア－ドのきずな	精灵ドリア－ド达到LV3	11000	2×2合成
ルナの友	精灵ルナ达到LV2	5000	1×2
ルナの心	精灵ルナ使用魔法少消耗MP40%	8000	2×2合成
ルナのきずな	精灵ルナ达到LV3	11000	2×2合成
魔力の结晶	MP+30	1000	1×2合成
精灵たちの力	所有魔法达到LV2	12000	1×2合成
精灵たちのほこり	所有魔法达到LV2	12000	2×1合成
精灵たちのたましい	所有精灵使用魔法少消耗MP10%	4000	2×2合成

黄色辉石（イエロージェム）

名称	效果	价钱	大小（及其他）
守りの结晶	防御+4	750	1×1
心の结晶	精神+4	750	1×1
天使の心得	使用"天使のせいはい"时加满HP复活	12000	1×2
あきらめない勇气	HP变0时使用"天使のせいはい"可复活	5000	3×2合成
くじけない勇气	异常状态时自动恢复HP	4000	1×2合成
たえぬく勇气	自动使用"星くずのハ－ブ"	3000	2×1合成
立ち向かう勇气	自动使用"プイプイ草"	4000	1×2合成
星くずのいたわり	1个"星くずのハ－ブ"全员使用	1000	1×1
草花のいたわり	1个"プイプイ草"全员使用	2000	1×1
天使のいたわり	1个"天使のせいはい"全员使用	6000	1×2合成
かんごしの心得	HP回复道具的效用变2倍	6000	2×1
药师の心得	HP回复道具的效用变5倍	30000	2×2合成
魔法使いの心得	MP回复道具的效用变2倍	6000	1×2合成
魔术士の心得	MP回复道具的效用变5倍	5000	1×2合成
いやしての心得	HP、MP回复道具的效用变2倍	5000	2×2合成
道具使いの心得	HP、MP回复道具的效用变5倍	——	2×3
めいそう	每隔3秒钟HP+2	10000	2×2合成
ふかきめいそう	每隔3秒钟HP+4	17000	3×2合成
千年石	每隔3秒钟MP+2	——	1×1ティス的报酬
まじない	每隔3秒钟MP+2	10000	2×2合成
つよきまじない	每隔3秒钟MP+4	17000	3×2合成
しゅくふく	每隔3秒钟HP+3、MP+3	30000	3×2合成
かがやきのしゅくふく	每隔3秒钟HP+6、MP+6	30000	3×3合成
かんごしのいたわり	1个HP回复道具全员使用	3000	1×2合成
药师のいたわり	1个HP回复道具全员使用且2倍效果	6000	3×3合成
魔法使いのいたわり	1个MP回复道具全员使用	3000	1×2合成
魔术士のいたわり	1个MP回复道具全员使用且2倍效果	6000	3×3合成
いやしてのいたわり	1个HP或MP回复道具全员使用	11000	1×2合成
至高のいたわり	1个任何道具全员使用	6000	2×2合成





●右图是在辉石版中放入各种辉石。
●左图也就是NDS的上屏，会详细地表示出装备辉石后的效果。

不要以为看到了本作的ENDING就认为完成了游戏，本作中可以挑战的分支任务可说是极其丰富。

橙色辉石（オレンジジェム）

名称	效果	价钱	大小（及其他）
倍倍ゲーム	打出道具或金钱的概率升为2倍	5000	2×2
とうぞくの心	危险的宝箱现出敌人原形	1000	1×1
急成长の心	经验值上升1.5倍	10000	2×2
ニキータ族の心得	吃到金钱时增加10%	4000	2×2
ソウルスティール	给敌人造成伤害的3%用来回复HP和MP	35000	2×2
マインドスティール	给敌人造成伤害的3%用来回复MP	15000	1×2
ライフスティール	给敌人造成伤害的3%用来回复HP	30000	2×1

绿色辉石（グリーンジェム）

名称	效果	价钱	大小（及其他）
安定の守り	可以顺利通过流沙	6000	2×2合成
ワナぬけの守り	可以顺利通过危险地带	6000	2×2合成
ほのおの加护	不会着火	4000	2×1合成
そよかぜの加护	不会麻痹	4000	2×1合成
大地の加护	不会僵硬	4000	2×1合成
しんりんの加护	不会睡眠	4000	1×2合成
月光の加护	不会混乱	4000	1×2合成
光の加护	不会死亡	4000	1×2合成
れいすいの加护	不会变雪人	4000	2×1合成
阁の加护	不会失明	4000	1×2合成
きよらかなる加护	不会失明	8000	1×2合成
至高の加护	不会有异常状态	12000	3×2合成

其他辉石（インピュアジェム）

名称	效果	大小（及其他）
くもった生命の石	HP最大+50、防御-10	2×1
くもった魔力の石	MP最大+30、精神-5	2×1
プロテクター	防御+20、精神-20	1×1
マジックバリア	精神+20、防御-20	1×1
命のかわき	给敌人造成伤害的3%用来回复HP、攻击-10	1×1
心のかわき	给敌人造成伤害的3%用来回复MP、知性-10	1×1
幸か不幸か	吃到金钱时增加20%、得到道具机会减少	1×1
弱き守り	可以顺利通过危险地带、容易陷入异常状态	1×2
弱き安定	可以顺利通过流沙、容易陷入异常状态	2×1
小さな抵抗	自动使用“星くずのハーブ”、容易陷入异常状态	——
小さな勇气	自动使用“プイプイ草”、容易陷入异常状态	1×1
小さな希望	自动使用“天使のせいはい”复活、容易陷入异常状态	1×2
バーサーカー	攻击+15、防御-10	——
バーバリアン	攻击和防御+12、知性和精神-5	2×2
ウイザード	知性+15、精神-10	2×1
ワイズマン	知性和精神+12、攻击和防御-5	2×2
药师のたまご	HP回复道具的效用变2倍、容易陷入异常状态	2×2
魔术师のたまご	MP回复道具的效用变2倍、容易陷入异常状态	2×1
岩石王の勇气	经验值增加75%、防御-20	2×2
火と水のいたずら	容易变成火人或雪人、其他不易陷入	2×2
土と风のいたずら	容易麻痹或僵硬、其他不易陷入	2×2
月と木のいたずら	容易混乱或睡眠、其他不易陷入	2×2
光と阁のいたずら	容易死亡或失明、其他不易陷入	2×2
毒むしたちのいたずら	容易中毒、其他不易陷入	2×2
道具使いのたまご	回复道具的效用变5倍、容易陷入异常状态	2×2
邪精灵たちの友	所有魔法变成LV2、攻击-10	2×1
邪精灵たちのきずな	所有魔法变成LV3、攻击-50	2×2
邪精灵たちの心	所有魔法使用时少消耗MP30%、攻击-50	2×2
不安なめいそう	每隔3秒钟HP+3、防御-5	2×2
魔女のめいそう	每隔3秒钟HP+5、攻击-50	3×2
魔女のしゅくふく	每隔3秒钟HP+10、攻击-50	3×3

部分支线任务篇

依赖人	地点	内容	报酬
テイス	玛娜之塔	击破全部怪物（击破BOSSザンガ后发生）	きしのもんしょう
テイス	星之湖	找寻龙（击破BOSSゲイラム后发生）	ドラゴンのうろこ
テイス	红砂之漠	取コカトリス的羽毛（击破BOSSゼードル后发生）	旅人のお守り
テイス	星之湖	取不可思议之石（击破BOSSランドムンド后发生）	千年石
テイス	红砂之漠	取虹色植物（击破BOSS归还せし者后发生）	植物の种、冒险者の日记3
ジン	玛娜之塔	去塔顶（击破BOSSザンガ后发生）	しっぷう
バルボ	星之湖	取“石のケモノ”（击破BOSSゲイラム后发生）	ケモノのたましい
ミリオネア	玛娜之塔	取“ふるびたとけい”（击破BOSSゲイラム后发生）	300金钱
ミリオネア	红砂之漠	取稀少的植物（击破BOSSゼードル后发生）	4000金钱
サラマンダー	红砂之漠	去见ザンビエ（击破BOSSゼードル后发生）	ぐれん
ルナ	玛娜之塔	去见ドラン（击破BOSSゼードル后发生）	えいげつ
ワッツ	星之湖	找寻パンサ（击破BOSSランドムンド后发生）	ハーフプレート
ワッツ	光之森林	去见福里克的家族（击破BOSSマナの王后发生）	ある少年への光
ノーム	冰之城	去见ランドアンバー（击破BOSSランドムンド后发生）	こんごう
ウンディーネ	星之湖	去见フィーグムンド（击破BOSSランドムンド后发生）	ばくりゅう
ナナ	玛娜之塔	去找寻テイス（击破BOSSマナストーム后发生）	テイスの旅人のお守り
ドリアード	光之森林	去见ミスポルム（击破BOSSマナストーム后发生）	たいじゅ
ウイスプ	空洞之地	去见ライトゲイザー（击破BOSS归还せし者后发生）	らいこう
シームーン	星之湖	去仍掉サンゴのピアス（击破BOSS归还せし者后发生）	マーニプレート
アナグマ	冰之城	找寻アナグマ（击破BOSSマナの王后发生）	アナグマ语じてん、キラキラした石
シェイド	生命之路	去见ゼーブルファー（击破BOSSマナの王后发生）	とこやみ

合成辉石（合成ジェム）

名称	材料1	材料2	效果	价钱	大小
FEVERスロット	——	——	FEVER状态时出现赌博机	——	2×1
とうぞくの心	力の结晶	守りの结晶	危险的宝箱现出敌人原形	1000	1×1
倍倍ゲーム	星くずのいたわり	力の结晶	打出道具或金钱的概率升为2倍	5000	2×2
倍倍ゲーム	天使の心得	力の结晶	打出道具或金钱的概率升为2倍	5000	2×2
ダブルソニック	ソニックウエイブ	ソニックウエイブ	剑攻击可造成2次伤害 第3剑发冲击波	10000	2×1
ワナぬけの守り	ウイスプの友	守りの结晶	可以顺利通过危险地带	——	——
命の结晶	力の结晶	力の结晶	HP+30	1000	——
ひらめきの结晶	知识の结晶	力の结晶	技+10	1000	1×1
魔力の结晶	知识の结晶	知识の结晶	MP+30	1000	1×2
至高の加护	知识の结晶	心の结晶	防止异常状态	12000	3×2
急成长の心	力の结晶	心の结晶	经验值上升1.5倍	10000	2×2
急成长の心	マイティーガード	守りの结晶	经验值上升1.5倍	10000	2×2
急成长の心	マイティーガード	心の结晶	经验值上升1.5倍	10000	2×2
急成长の心	ソニックウエイブ	心の结晶	经验值上升1.5倍	10000	2×2
急成长の心	ソニックウエイブ	守りの结晶	经验值上升1.5倍	10000	2×2
急成长の心	スティールフック	守りの结晶	经验值上升1.5倍	10000	2×2
急成长の心	ジャイアントスイング	守りの结晶	经验值上升1.5倍	10000	2×2
急成长の心	スティールフック	心の结晶	经验值上升1.5倍	10000	2×2
急成长の心	ジャイアントスイング	心の结晶	经验值上升1.5倍	10000	2×2
あきらめない勇气	守りの结晶	守りの结晶	自动使用“天使のせいはい”复活	5000	3×2
あきらめない勇气	心の结晶	守りの结晶	自动使用“天使のせいはい”复活	5000	3×2
あきらめない勇气	心の结晶	心の结晶	自动使用“天使のせいはい”复活	5000	3×2
きよらかなる加护	知识の结晶	守りの结晶	防止中毒	1000	1×1
きよらかなる加护	知识の结晶	星くずのいたわり	防止中毒	1000	1×1
きよらかなる加护	知识の结晶	天使の心得	防止中毒	1000	1×1
绝对ぼうぎょ	マイティガード	力の结晶	防御时不会受伤	5000	1×2
えいゆうの精神	マイティガード	知识の结晶	FEVER状态的持续时间变成2倍	5000	——
えいゆうの精神	ソニックウエイブ	知识の结晶	FEVER状态的持续时间变成2倍	5000	——
えいゆうの精神	スティールフック	知识の结晶	FEVER状态的持续时间变成2倍	5000	2×2
えいゆうの精神	ジャイアントスイング	知识の结晶	FEVER状态的持续时间变成2倍	5000	2×2
ダブルアタック	ソニックウエイブ	力の结晶	剑攻击1次可造成2次伤害	8000	2×1
ソードマスター	ソニックウエイブ	マイティガード	剑攻击+8、2次伤害、第3剑发冲击波	12000	2×1
フックショット	スティールフック	力の结晶	利用铁鞭移动可以穿透敌人	3000	1×1
スティールショット	スティールフック	スティールフック	利用铁鞭移动可以穿透敌人且偷取道具	4000	1×2
ソウルスティール	スティールフック	天使の心得	给敌人造成伤害的3%用来回复HP和MP	35000	2×2
大回转	力の结晶	ジャイアントスイング	铁鞭攻击速度提高	3000	1×1
フレイルマスター	スティールフック	ジャイアントスイング	铁鞭攻击+8且可3连击	12000	2×1
ジエマのたましい	スティールフック	ソニックウエイブ	攻击+25、防御+10	10000	3×2
ジエマのちから	ソニックウエイブ	ジャイアントスイング	攻击+20	8000	2×2
ジエマのたましい	マイティガード	ジャイアントスイング	攻击+25、防御+10	10000	3×2
ジエマのほこり	スティールフック	マイティガード	攻击+10、防御+25	10000	3×2
ニキータ族の心得	スティールフック	星くずのいたわり	吃到金钱时增加10%	4000	2×2
ニキータ族の心得	ソニックウエイブ	星くずのいたわり	吃到金钱时增加10%	4000	2×2
ニキータ族の心得	マイティガード	星くずのいたわり	吃到金钱时增加10%	4000	2×2
ニキータ族の心得	ジャイアントスイング	星くずのいたわり	吃到金钱时增加10%	4000	2×2
いやしてのいたわり	星くずのいたわり	心の结晶	1个HP或MP回复道具全员使用	11000	1×2
至高のいたわり	星くずのいたわり	守りの结晶	所有道具全员使用	6000	2×2
安定の守り	ドリアードの友	心の结晶	可以顺利通过流沙	6000	2×2
安定の守り	ノームの友	心の结晶	可以顺利通过流沙	6000	2×2
安定の守り	ルナの友	心の　晶	可以顺利通过流沙	6000	2×2
安定の守り	シェイドの友	心の结晶	可以顺利通过流沙	6000	2×2
安定の守り	サラマンダーの友	心の结晶	可以顺利通过流沙	6000	2×2
安定の守り	ウイスプの友	心の结晶	可以顺利通过流沙	6000	2×2
安定の守り	ウンディーネの友	心の结晶	可以顺利通过流沙	6000	2×2
ジャイアント大回转	ジャイアントスイング	ジャイアントスイング	铁鞭可以快速3连击	10000	2×1
しきこうよう	ジャイアントスイング	サラマンダーの友	快速进入FEVER状态	4000	1×2
しきこうよう	ジャイアントスイング	ウンディーネの友	快速进入FEVER状态	4000	1×2
しきこうよう	ジャイアントスイング	ノームの友	快速进入FEVER状态	4000	1×2
しきこうよう	ジャイアントスイング	ジンの友	快速进入FEVER状态	4000	1×2
精灵たちの力	ウンディーネの友	サラマンダーの友	所有魔法达到LV2	12000	1×2
精灵たちの力	ウンディーネの友	ノームの友	所有魔法达到LV2	12000	1×2
精灵たちの力	ウンディーネの友	ジンの友	所有魔法达到LV2	12000	1×2
れいすいの加护	天使の心得	ウンディーネの友	不会变雪人	4000	2×1
精灵たちの力	ノームの友	サラマンダーの友	所有魔法达到LV2	12000	1×2
精灵たちの力	ジンの友	サラマンダーの友	所有魔法达到LV2	12000	1×2
ほのおの加护	天使の心得	サラマンダーの友	不会变火人	4000	2×1
ノームのきずな	ノームの友	ノームの友	精灵ノーム达到LV3	11000	2×2
大地の加护	ノームの友	星くずのいたわり	不会僵硬	4000	2×1
しゅくふく	天使の心得	守りの结晶	每隔3秒钟HP+3、MP+3	30000	3×2
かがやきのしゅくふく	天使の心得	心の结晶	每隔3秒钟HP+6、MP+6	30000	3×3
うら奥义フレイル	ジャイアントスイング	ドリアードの友	铁鞭的必杀技达到LV3	4000	2×1
うら奥义フレイル	ジャイアントスイング	ルナの友	铁鞭的必杀技达到LV3	4000	2×1
うら奥义フレイル	ジャイアントスイング	ウイスプの友	铁鞭的必杀技达到LV3	4000	2×1
うら奥义フレイル	ジャイアントスイング	シェイドの友	铁鞭的必杀技达到LV3	4000	2×1

限于时间和篇幅，本期的攻略只能介绍部分分支任务，剩下的隐藏要素还请玩家亲自去挑战吧。谢谢阅读。



KONAMI的RPG经典名作《幻想水浒传》的第5作终于与玩家们见面了，游戏继承了系列一贯的特点拥有多达108名的角色阵容。本作主角的身份是一国的王子，那么在《幻想水浒传5》中我们将会领略到什么样的波澜壮阔的故事呢？

幻想水滸伝 V

PS2	本刊译名：幻想水浒传5			CERO 12
	KONAMI	7329日元	2006年2月23日	
RPG	DVD-ROM	日版	1人	69KB

关于同伴和升级

幻想水浒传最大的魅力就在于数量众多的同伴，在本作中也出现了108名可以说得的同伴。在故事发展到主角脱离巴罗斯的控制成立自己的大本营后就可以到世界各地区说得那些NPC角色加入了。有同伴加入后就可以去和鲁塞利娜（**ルセリナ**）交谈调整队伍中的成员。游戏的后半段还可在大本营的封印之间查看同伴的收集情况。游戏中完成一段情节后再开始新的情节时常常是只有主角和丽恩（**リオン**）在队伍中，此时一定不要忘了去找鲁塞利娜带上足够的同伴再去完成任务。

本作的升级还是比较容易的，尤其是级别高的人带着级低的人练级时，级低的人常常能够打一仗就连生十好几级。所以不用刻意的去练级，先用级高的同伴进行游戏，之后找个机会打几仗其他人就能追上来。另外升级后会得到SP值，到了武术指南所就可以用SP值提高人物的各项能力，每个人能提高的能力也有所不同。很多人都有自己很实用的技巧，比如**ビ-ツキ**的魔法连击等等。在此作中也不可更换武器，要想提高武器的攻击力只有去冶铁屋提高武器等级。随着游戏的进行武器所能冶炼的级别也会越来越高。

关于战斗

本作的战斗共分三种，分别是普通六人回合制战斗、地图战役和单挑。普通战斗和以前的作品或其他RPG没有多大区别，只是多了“阵形”和“协力攻击”的设定。不同的阵形有不同的效果，只有找到相应的兵法书才能使用相应的阵形，协力攻击也要由特定的人配合才能使出。下面列出了兵法书的位置和部分能够使出协力攻击的人的名单。

地图战役模式是指挥大地图上的部队进行战斗，在战役模式中一定要注意兵种相克的关系。掌握好兵种相克后就能轻松取胜。另外有些人物指挥的部队可以使用一些特技和魔法，比如“乱射”和“回复”等等，这些特技在战斗中点中部队后按下“□”键就可选择使用。另外还有一些特级如“突击”和各种攻击魔法，这些都要在和敌军接触后才能使用。使用后会对敌军造成很大伤害且我军不会损失HP，所以在和克制自己的敌军兵种交战时最好使用这些特技。

最后再说说单挑。这种战斗形式很有意思，屏幕上会出现三个键让玩家选择：○键代表必杀、□键代表攻击、×键代表防御。这三个键的相克关系是必杀>攻击>防御>必杀。屏幕上出现键位选择后玩家和对手都要选择一个键，然后再根据相克关系判定胜负。在战斗中可以根据对手所说的话来判断他要使用哪种招式。下面列出了游戏中与主角单挑的人所说的话以及看到这些话后玩家应该选择的按键。

兵法书位置

兵法书名称	所在位置
双腕	**スト-ムフィスト** 斗技场外围城墙的阴影处
雁	西之林小路向右的岔道
矢じり	东之离宫西面的建筑物中
十字	**ハウド** 村防具屋
半月	**レインウォ-ル**东边的民家
饿狼	地图战“初阵”的获胜奖品
弓ガカリ	**ヤシュナ**村船着场南面
虎	**セラス**湖的遗迹里
汉	**エストライズ**东侧拐角
かぶら矢	**ニバル**岛
元	乱绫山的岔道
鹤翼	**ドラ-ト** 城东南
魔力	地底遗迹大厅左侧
二	在**ビ-バ-ロッジ**与**ドルフ**战斗后掉落
三	**ワシ-ル**南面木头的阴影处
四	**ドラ-ト** 右侧通道
五	深き薄明の森中
梦想	西之离宫

协力攻击

使用角色	招式	效果
主角、**リオン**	**お守り**	敌单体攻击，攻击力1.2倍以上
主角、**ミアキス**	**お守り**	敌单体攻击，攻击力1.2倍以上
主角、**サイアリ-ズ**	王族	敌全体攻击，攻击力0.5倍以上
ログ、ラン	亲子	攻击一横列敌人，攻击力1倍
フエイレン、フエイロン	兄弟	攻击范围内所有敌人，攻击力1倍
主角、**ロイ**	**ニセモノ**	敌单体攻击，攻击力1.2倍以上

单挑按键

角色名	应选择按键	所说台词
チャック	×	これでおしまいなんだ。
	□	ちょっと休息なんだ。/王子样なかなかやるんだ
	○	なんの.....
ロ-レライ	×	さっさと/受けたか
	□	私の……
	○	もう1发/まだだ/やってくれる
ロイ	×	おらよ/き、闻いたぜ/あはははは.....
	□	ほれほれ
	○	この野郎
ミアキス	×	私も本气/痛い今度こそ
	□	痛いなあもう
	○	行きますよ
キルデリク	×	觉悟は/このガキが死ね/甘い甘い/お父上お母上
	□	ぬう贵样/ふん以外に
	○	このガキが调子に/くっくっくっ行きますよ

序章

帆船在碧绿的水面上轻快的行驶着，随着船慢慢靠岸站在船头的4个人也开始兴奋起来。这4位都是法雷纳（**ファレナ**）女王国的重要人物。他们分别是法雷纳女王阿尔西塔特（**アルシュタ-ト**）的妹妹赛亚利斯(**サイアリ-ズ**)，阿尔西塔特的儿子—法雷纳王国的王子菲（**ファイ**），女王骑士盖尔戈（**ゲオルグ**）以及担任菲的护卫的见习骑士丽恩（**リオン**）。一行4人奉女王的命令前往法雷纳国内的一个偏僻地区**ロ-ドレイク**视察，现在已经完成任务回王都复命。其他三个人都是兴高采烈，但唯独菲好像在想着什么心事有些闷闷不乐。船到了码头后盖尔戈不免抱怨前来迎接的人太少。不过这也难怪，因为法雷纳王国可以说是一个母系社会，不仅现任国王是身为女性的阿尔西塔特，而且王位的继承人也不是菲，而是他的妹妹利姆斯莱亚(**リムスレ-ア**)。到达码头后众人立刻来到了太阳宫准备谒见女王。在大厅中女王的丈夫也就是菲的父亲法利德（**フェリド**）也赶来迎接众人并和菲开起了玩笑。见到女王后女王立刻开始询问众人在**ロ-ドレイク**视察的结果。菲面露难色地回忆起了**ロ-ドレイク**的悲惨状况。

©1995 2006 KONAMI CO.,LTD.All Rights Reserved.

ロードレイク

游戏流程：

- 到医院发生对话。
- 到**ロヴェレ**家门口发生剧情。
- 进入**ロヴェレ**后院发生剧情。
- 到旁边栈桥发生对话。
- 到枯**れた**森向右到水源。
- 与狼怪战斗。

到达**ロ-ドレイク**的时候菲等人见到周围的荒凉景象后都不敢相信这里就是以前被誉为法雷纳的翡翠的**ロ-ドレイク**。由于这里在2年前出现了暴乱事触怒了女王阿尔西塔特，不但太守罗贝雷（**ロヴェレ**）全家遭到灭门，**ロ-ドレイク**也受到了女王的制裁变成了现在这个样子。众人来到废弃的太守家门前时菲决定进去看看，来到太守家后院时丽恩回忆起小时候这里迷人的风光不由感慨万千。众人忽然发现旁边的栈桥上也有人在商量着什么事情，于是跑过去打听。原来镇子里的水源都被风砂污染了，一个名叫托马（**ト-マ**）的少年跑到了干枯森林（**枯れた森**）里去找水喝后就一直没回来。于是众人决定去把他找回来。

从南面出城就可进入干枯森林，森林里岔路较多不要迷路，向右走就可到达一处水源。三个狼形的怪物正在袭击托马，幸亏众人及时赶到打倒了怪物。打倒怪物后托马不但不领情还大声斥责菲，说都是因为他们法雷纳王家**ロ-ドレイク**才会变成这样。

场景又回到了太阳宫，女王听完了菲的回忆不但不为所动还疯狂地大叫道："都是因为罗贝雷做了背叛我的事情他们才会受到我的制裁，我是代表上天制裁他们的！一切违背我的人都是违犯天意都将受到太阳纹章的制裁！这时法利德进来制止了女王，阿尔西塔特总算恢复了平静，示意众人先去休息。

序章

游戏流程：

- 在2楼到**リムスレ-ア**的屋子里和仕女对话
- 在1楼听到贵族的对话后**カイル**加入
- 在女王骑士诘**め**所发生剧情（与门口的士兵对话后要先去3楼的纹章之间）
- 正要出去时**リムスレ-ア**进来发生剧情
- 出太阳宫到元老院
- 到一层与**バロウズ**对话
- 与装有名簿的屋前的官吏对话
- 到别处转转再回来和官吏对话后进屋
- 出元老院向南到**ソルファレナ**的镇上
- 进入镇西的纹章屋发生情节
- 出来后发生战斗
- 回太阳宫
- 第二天剧情过后到镇南坐船出发去**スト-ムフイスト**

离开谒见室后菲决定先去看望妹妹利姆斯莱亚后再去休息。利姆的卧室后仕女告诉菲说利姆听到菲回来后立刻就跑出去找菲了。现在一定在宫中的某个位置。于是菲只好再去找利姆。到达一楼右侧回廊后菲听到两个贵族正在暗地里议论他说菲作为王家的男性继承人只不过是个外交工具而已，长大后嫁到别国了事(汗……)。正在这时女王骑士之一的卡鲁(**カイル**）走了过来嘲讽了这两个无聊的贵族一番。然后卡鲁和菲决定到女王骑士处所去等利姆。在处所中女王骑士们对于女王使用太阳纹章把**ロ-ドレイク**变为不毛之地这件事展开了激烈的争论,有人提倡应该这样惩罚罪人，有人激烈反对。正在这时法利德来了，众人一下子安静了下来。法利德建议众人如果有自己的想法可以在这里讨论而且他还会作为大家的代表把大家的想法告诉女王。

菲刚要离开处所时正好遇见赶来找菲的利姆，利姆见到菲后立刻来了个"热烈"的欢迎(王子可真幸福.....)。法利德在一旁提醒利姆说菲过一段时间还会有任务离开，那就是到**スト-ムフイスト**去视察斗神祭的准备情况。所谓斗神祭其实就是为利姆招婿的武斗大会，虽然法利德认为利姆现在还太小，但这是女王的命令也无可奈何。

现在国内分为两大派别，两大派的头目分别是国内的两大贵族：巴罗斯家（**バロウズ**）和歌德因家（**ゴドウイン**）。巴罗斯主张与他国和平外交从而提高法雷纳女王国的经济实力，而歌德因派则主张利用女王的太阳纹章的威力让其他的国家都臣服。这两个派别明争暗斗为了达到自己的目的都想让自己家族的继承人当上利姆的夫婿。菲等人决定到元老院去看看参加斗神祭的人的名单。出了太阳宫后向南走一段后向右转就可来到元老院。存有名单的屋子前面的官员告诉众人管理名单的官员去吃饭了，他会立刻把他找来所以先让众人等一会。没办法，先到附近转转。到了一楼众人在会议厅里见到了巴罗斯加的家主塞尔姆（**サルム**），一副商人打扮的赛尔



↑为了激励自己的意志，主角在游戏的后半段换上了新的服装。

姆见到众人后满口都是肉麻的恭维话。正当他说得起劲时却被他的儿子尤拉姆（**ユ-ラム**）打断了。尤拉姆也报名参加了斗神祭并且势在必得，见到利姆后所说的肉麻话真是一点也不比他爹逊色，幸亏利姆的护卫米亚基斯（**ミアキス**）把他拦了下来。巴罗斯父子离开后众人回到掌管名单的屋子，这时那个官员也回来了。一看名单众人吓了一跳,居然有70多人参加,而且什么人都有。看完名单出了元老院后菲决定到镇上去转转。在镇上转得差不多后菲来到了镇子西边的"纹章屋"。在这里可以购买纹章，买完后和店员对话选择"宿**す**"就可以装备上纹章，选"**はずす**"就可卸下。攒够一定数量的纹章碎片后还可以到这里来复原成纹章(欠片**をもどす**)。出了纹章屋后菲听到附近有人吵闹，赶过去一看原来是有人正在打架，菲本想过去劝架却被这帮人攻击，把这些人制服后，菲看到天色已晚就回太阳宫了。这时在太阳宫里女王阿尔西塔特一直在为刚才在王子和妹妹面前大发脾气而自责，觉得自己在儿子和妹妹的眼里一定是个凶暴的人。这也是因为太阳纹章的关系，传说太阳纹章会使它的宿主迷失心智，阿尔西塔特自从戴上它后性格也确实发生了很大变化。但为了国家的安定她不能摘下太阳纹章。多亏了法利德在一旁安慰才使女王从新振作了起来。

转天女王下令让菲、丽恩、赛亚利斯和盖尔戈一行人立刻启程去**スト-ムファイスト**监督斗神祭的准备。一路一帆风顺，马上就要到达**スト-ムファイスト**了，突然从水里蹦上来一只长得像鲇鱼的白色怪物，塞亚利斯被吓得够呛。刚消灭了那只怪物，没想到又有好几只正在往船上爬。关键时刻对面驶来了一艘船击退了怪物。船上站着的正是歌德因家的继承人基泽尔（**ジゼル**）。



↑游戏中主角要来往于各种风俗的城市之间，而且这些城市中也不乏迷人的风景。

ストームファイスト

流程：

- 斗技场二楼发生情节
- 在地下牢发生情节
- 观众席与**ユ-ラム**对话发生情节
- 斗技场二楼贵宾室发生情节
- 出斗技场到宿屋发生情节
- 出宿屋向镇子东边走发生情节
- 再回宿屋发生情节
- 回斗技场门口**サイアリ-ズ**加入
- 回宿屋与**シュン**对话（选第二项）到地下通路
- 从地下通路到斗技场
- 发生情节后追击逃走的间谍
- 到达西之林与间谍战斗
- 斗神祭开始
- 战斗后与利姆对话回到贵宾席
- 发生情节后出斗技场
- 到镇子西边打倒五个敌人
- **ベルク-ト**加入，到宿屋发生情节
- 第二天斗神祭情节过后去宿屋
- 出南门到西之林
- 和劫匪战斗后回宿屋
- 晚上完成对话后上床休息
- 回斗技场贵宾席
- 去医务室
- 去地下牢房单间
- 去女王房间发生剧情
- 第二天再去女王房间与**フェリド**对话
- 去宿屋与**ベルク-ト**对话
- 回女王房间与**フェリド**对话后回国

在基泽尔的带领下众人很快来到了歌德因家的领地**スト-ムファイスト**。歌德因家族的家主也就是基泽尔的父亲马尔斯卡鲁（**マルスカ-ル**）也到了码头来迎接。菲决定先去将要召开斗神祭的斗技场参观一下。于是基泽尔加入了队伍领着众人参观。刚进斗技场大家就见到了精彩的龙马比赛。接着又在观众席遇见了尤拉姆,尤拉姆一上来就改口管菲叫哥哥了，还向众人介绍了代理自己出战斗神祭的决斗士则卡伊（**ゼガイ**），旁边还站着代表基泽尔的决斗士**キルデリク**。原来克拉姆和基泽尔都不会在斗神祭里亲自出战，而是按照惯例找了决斗士代自己出战。离开观众席后菲来到了斗技场一楼的医务室，这里有通往剑斗奴隶牢房的地道，菲决定进去看看（选第1项）。进到地牢后菲见到了剑斗奴隶们凄惨的处境。虽然女王和法利德一再主张废除决斗这种残忍的"游戏"，但由于国内贵族们的反对也只是稍微改善了决斗士们的待遇。接着菲等人又从斗技场1楼出口附近的楼梯上到了专为贵族准备的豪华的2楼参观。这下都参观的差不多了，来到斗技场一楼出口时赛亚利斯要求单独和基泽尔谈一谈，于是暂时离开了队伍。

原来在以前先代女王执政时赛亚利斯和基泽尔两个人有着婚约，但婚约在8年前被现代女王阿尔西塔特废除了。现在8年过去了，基泽尔也从当年赛亚利斯眼中的正直少年变为了现在的阴谋家，而且还要参加赛亚利斯侄女利姆的斗神祭，赛亚利斯总觉得基泽尔有着某些阴谋。菲等人决定去镇上看看，到了宿屋时里面的女侍者见到王子后激动得不得了。结果菲出来后就发现被人跟上了，一直向镇子东边走，丽恩利用计策使跟踪者现出了"原型"。原来跟踪者是一名叫修（**シュン**）的从斗技场跑出来的剑斗士。休说有重要事情要向菲汇报，于是众人又回到宿屋找了一间屋子。修告诉菲说最近自己在斗技场发现一些异常情况，好像是有和法雷纳女王国敌对的亚美斯（**ア-メシ**）新王国的间谍要破坏斗神祭的举行。菲听后决定去调查一下，修答应说可以带着菲从自己逃出来的密道潜入斗技场。于是众人立刻回斗技场与赛亚利斯会合。之后众人回宿屋与修交谈（选第2项）。

当晚在修的带领下大家从一口枯井来到了**スト-ムファイスト**的地下通路。在地下通路中踩下机关就可打开附近的铁门，在前进过程中遇到了一个自称是原**ス**

トームファイスト领主的怪人エクバード，不过大家看他精神好像有点不正常并没有多理他。从通路到了斗技场后众人果然也在墙边听到有人在秘密策划着暗杀女王。冲入密室一看果然是亚美斯新王国的间谍，而他们的首领竟是尤拉姆所雇的剑斗士则卡伊。5个间谍见到事情败露后撒腿就跑，菲等人在后面紧追，一直追到“西之林”并把他们打倒了。听说抓到了间谍基泽尔和克拉姆也都来了，克拉姆听说自己所雇的人居然要杀害女王吓得够呛。不过菲相信这不是他所策划的阴谋。

第二天盛大的斗神祭如期召开了，作为表演菲也要上台比试。比赛规则是：屏幕上会出现按键提示，○键是必杀技，□键是攻击，×键是防御。必杀可以克制攻击，但防御可以克制必杀，如果两人都选攻击就要比按键速度了。菲轻松赢下第一局后利姆慌张地跑了过来说兄妹是不可以结婚的。菲当然知道这一点所以弃权了。接着菲和利姆经过二楼的贵宾室回到了专为皇家准备的贵宾席，菲落座后下一轮的比赛也开始了。作为及泽尔代



←游戏中的单挑战很有意思，同时战斗的场面也是十分精彩的。

理人的剑斗士キルデリク果然很厉害，用的招式也很“狠毒”。但一位名叫贝尔科特（ベルクート）的异域剑士也吸引了众人的视线。他只用一招就打倒了对面手持巨槌的壮汉。法利德也对贝尔科特很感兴趣，于是让菲去和贝尔科特接触一下看看他到底是个什么样的人。于是菲和丽恩、赛亚利斯、盖尔戈四个人离开了贵宾席。正当众人要走出斗技场时看到刚才一个获胜的斗士被抓了起来，原来他往自己的对手的水里下了麻药。众人不免担心起贝尔科特来了。来到镇子的西边后果然见到贝尔科特被五个一看就不是好人的家伙围了起来。五个人声称贝尔科特这种异国人没有资格参加斗神祭，只有法尔纳的贵族才能参加斗神祭。如果贝尔科特在外面打架的话就会被取消参加斗神祭的资格，所以面对5个恶人他一点办法也没有。众人赶快上前救下了贝尔科特。贝尔科特知道菲等人是皇家成员后更是感谢万分，为了不再发生刚才的情况众人决定暂时跟着贝尔科特。到了宿屋前一直暗恋着贝尔科特的女店员马丽诺（マリノ）迎了出来，听说众人救下了贝尔科特后很高兴，硬是拉着请众人吃饭。在餐桌上菲等人知道了贝尔科特的身世，原来贝尔科特本来是法雷纳的剑斗士。十年前他逃出斗技场流浪到了异乡，当他听说要召开斗神祭后就又回到了法雷纳，决心获得胜利后一定要废除决斗士制度。可能由于太过劳累，吃过晚饭后贝尔科特就睡着了。众人把他交给马丽诺照顾后就回到了斗技场。

第二天斗神祭继续比赛，キルデリク和贝尔科特两个人一路过关斩将进入了决赛。第二天两人将会展开最后的决战。众人回到休息室时还是担心贝尔科特会遭遇什么不测，于是又来到了宿屋。果然又出事了，这回是女店员马丽诺被人绑架了，并且绑匪留下信让贝尔科特尔单独去西之林的小屋才能放了马丽诺。众人觉得这样太危险，忽然赛亚利斯想起附近还有一条小道可以直通西之森小屋的地下。于是众人从城南出城，在城旁边的树林就是西之林。进入西之林后赛亚利斯找到了自己小时候在这里发现的小路。顺着小路前进。在宝箱前不远处有一个岔道，顺岔道向左拐就可到达小屋。众人冲进了屋内打倒绑匪后救下了马丽诺。马丽获救后在贝尔科特怀中大哭不止，众人见到后便都转过了身去。但丽恩无意中注意到了一个人影从屋前闪过。众人从大路返回了城里，由于天色已晚决定先在宿屋留宿一夜。晚上菲和站在窗前的马丽对话，觉得她好像有什么心事。之后菲问候了一下站在门口守卫的盖尔戈后就也上床睡觉了。

早上菲被丽恩叫醒，来到楼下时众人已经准备要出发了，因为斗神祭的决赛马上就要开始了。在斗技场前贝尔科特与众人道别前去比赛。菲来到贵宾席时比赛正好开始。然而贝尔科特好像和昨天换了一个人似的，完全不是キルデリク的对手而且好像连站都站不稳了。很快贝尔科特就倒地不起。比赛立刻被菲中止了（选第二项），キルデリク获得了冠军。贝尔科特被送到了医务室，菲赶紧跑去询问。医生告诉菲贝尔科特只是陷入了昏睡，而原因还不明，既不像是喝下了药物也不像中了魔法。而丽恩说这很可能是有人下了药，她知道有一种药可以让人昏睡而且既无颜色也无味道，但这种药只有贵族才能搞到手。这时马丽冲了近来，承认药是她下的。在小屋被绑架时有人把药交给她并威胁她如果不把这个药给贝尔科特喝下去她的父母就会……。赛亚利斯听过马丽的叙述后忽然想到了什么立刻跑去关押则卡伊的牢房。菲也跟了过去，在牢房中菲得知原来则卡伊和亚美斯的间谍没有一点关系，只是在菲发现他们时那些间谍擅自找上来和ゼガイ交谈，而ゼガイ对他们的话根本不感兴趣。赛亚利斯最后得出了结论，这些阴谋一定都是基泽尔策划的。先用间谍事件使得则卡伊无法出战，然后再借马丽之手除掉了贝尔科特的威胁。菲决定立刻把这些情况告诉女王。在女王的房间中女王听过菲的汇报后也没有办法，因为现在还没有证据所以无法随便惩处朝中的贵族。正说着女王头上的太阳纹章又放出了异样的光芒，女王再次陷入了疯狂状态并要用太阳纹章毁灭基泽尔及其家族。多亏菲阻止了她。第二天菲睡醒后又来到女王的房间，女王已经恢复了过来，告诉菲现在在基泽尔的地盘最好不要轻举妄动，等回到太阳宫再想办法。法利德告诉菲今天就要起程回太阳宫了，让菲去和这里的朋友道个别。于是菲到宿屋找到了贝尔科特和马丽，贝尔科特已经不再准备继续追究下去了，因为他觉得对手太强大了，再追问下去也只会为马丽带来危险。与他们俩告别后菲回到女王房间与法利德对话(选第二项)后众人启程回国。在上船之前法利德带来了则卡伊，借口回国调查把则卡伊带走了。

太阳宫

到谒见之间发生剧情
出ソルファレナ向东到达东之离宫
在东之离宫的封印之间发生剧情
出东之离宫向北到达圣地ルナス
在斋主志馆发生剧情
出斋主之馆到最下层发生对话
回斋主之馆发生剧情
出斋主之馆上台阶发生剧情
进入ルナス北之森走到头发生剧情
回斋主之馆二楼睡觉休息
到达东之离宫南面的ラフトフリ－ト
到镇中的大船里和ラ－ジャ对话
回太阳宫
穿过谒见之间与女王对话
回王子的部屋休息
在宴会上和フェリド对话（选第二项）结束宴会
与暗杀者战斗
下到一楼与ドルフ和キルデリク战斗
到女王骑士处所逃出
出东之离宫向北到达ルナス
在斋主之馆发生剧情
去二楼睡觉休息
回到ハスワ－ル屋中发生剧情
穿过ルナス北面森林
向南进发到达ハウド村
到村东与ボズ对话
到码头再次与ボズ对话前往レインウォ－ル

一早醒来菲接到通知要去谒见之间。一路上遇到塞亚利斯、盖尔戈等人，大家也接到了女王的命令。到了谒见之间后女王要利姆开始准备订婚仪式。先要到“东之离宫”接受黎明之纹章的祝福。但黎明之纹章已经被人盗走了只好去走走形式。接着还要去“圣地ルナス”的温泉沐浴。女王要求菲等人跟着保护利姆。于是众人立刻出发了。

出太阳宫后一直朝南走，到码头后向东出城。之后向东走不远就可到达东之离宫。众人一直来到封印之间，菲和塞亚利斯陪着利姆进了封印之间。正当利姆对着缺少纹章的空架子行礼时突然出现了一个身穿黑衣的神秘女子向菲询问黎明之纹章的下落，接着还嘲笑法雷纳王家的无能，然后就离开了。利姆吵着要抓住那个女的，但守在门口的盖尔戈等人却并没见到有人出来过。于是众人先放下这件事继续朝胜地ルナス进发。胜地ルナス就在东之离宫的北面。到了圣地后大家见到了非常清澈的河水，而且水中还金光闪闪。原来圣地的上游的山上盛产黄金，但法雷纳王家严禁在这里采矿。一位叫作伊萨特（イサト）的僧人把大家领到了斋主之馆。这里的斋主就是塞亚利斯和阿尔西塔特的姐姐哈斯瓦尔（ハスワール）。哈斯瓦尔见到菲和利姆后非常高兴，众人寒暄了一会后哈斯开始为利姆准备沐浴仪式。菲和伊萨特一起来到了圣地的最下层，塞亚利斯向菲讲述了哈斯待在这里的原因。以前法雷纳王家一直有一个叫做“幽世之门”的暗杀组织。几十年以前有一对法雷纳王家的姐妹争夺法雷纳女王的位置，姐妹都有支持自己的贵族并且利用幽世之门互相暗杀对方势力里的成员。最后姐姐退让了，妹妹登上王位后却利用幽世之门杀害了姐姐。那个被杀的姐姐就是哈斯的母亲，而妹妹就是阿尔西塔特和赛亚利斯的母亲。所以现在依然有人主张应由哈斯出任法雷纳的女王。这时哈斯过来了，并主张自己并不想当女王，由阿尔西塔特当女王会比她强得多。之后众人回到了斋主之馆，开始举行利姆的沐浴仪式。菲和盖尔格为了回避走了出来，刚登上台阶丽恩突然发现对面山上好像有灯光。于是众人前去调查。顺着山路到达山顶后发现一对父女正在偷采金矿。这对父女在慌乱中自己跌到了河里。众人把他们押回斋主之馆。在菲的劝说下罗库（ログ）和兰（ラン）这对父女才保住了性命。赛亚利斯认出他们是ラフトフリ－ト头领的手下，于是决定第二天把他们押回ラフトフリ－ト交由头领处置。天



色已晚众人都上床休息了。

第二天塞亚利斯希望也带上菲去见**ラフトフリ-ト**的头领莱加（**ラ-ジヤ**）。于是利姆就先行回太阳宫了。**ラフトフリ-ト**就在东之离宫的南边，是由以贩鱼为生的人们所组成的部落联盟，整个镇子都是由一艘艘的小船所组成的，而莱加就住在镇子最里面的大船上。见到莱加后她好像对菲很熟悉，原来莱加就是原来法雷纳



←战役之前要先合理按排好部队的配制，由不同的人担任主帅也会出现不同的兵种。

的水军总大将，8年前她辞去了职务现在在家养老。而那对父女正是莱加的得力助手吉萨拉(**キサラ**)的家人。于是莱加便把他们交给吉萨拉处置。看来事情顺利解决了，菲告别了莱加回到了太阳宫。回到宫里后法利德告诉菲女王想见他，于是菲穿过谒见之间来到了女王所在的房间。女王无限慈爱地抱住了菲，觉得菲几经成长为一个让人信赖的男子汉了。离开女王房间后菲便回屋休息了。

第二天基泽尔乘着自家巨大的战舰来到了太阳宫进行自己的订婚仪式。晚上举行了盛大的宴会。菲觉得这种宴会很无聊，于是和别人寒暄了一回后便去与法利德对话（选第二项）结束了宴会。是夜太阳宫的守卫兵们忽然都集体晕倒了，于是基泽尔船中所藏的士兵都冲入了太阳宫。但这回基泽尔料错了，丽恩早已在饭菜中发现了昏睡药，于是事先让大家服下了解药。但出乎众人预料的是基泽尔所带来的手下的实力十分强大。菲不免担心起女王和利姆来，众人立刻赶往女王处。走到窗口忽见外面闪现一片怪异的红光，塞亚利斯说这很可能是女王已经开始使用太阳纹章了。众人加快了脚步，但下到一楼时正遇上基泽尔的手下多尔夫（**ドルフ**）和**キルデリク**。菲、丽恩和塞亚利斯现在还不是他们的对手。而且丽恩认出以多尔夫为首的基泽尔的手下们就是以前幽世之门的成员。在关键时刻卡鲁和则卡伊及时出现救下了菲等人。之后卡鲁要求菲一定要赶快逃走，而他自己再想办法去救女王，说完留下则卡伊保护菲后就独自走了。众人刚出门就遇到了慌张走来的盖尔戈，盖尔戈告诉了众人一个残酷的现实：女王和法利德已经都被杀害了。众人听后都惊呆了。但现在没有时间悲伤，在塞亚利斯的指引下大家通过女王骑士处所旁边的迷道逃出了宫。而在宫里利姆也在米亚基斯的掩护下逃脱，但挡在她们面前的竟是女王骑士吉哈库（**ザハク**）和阿莱尼亚（**アレニア**）。

第二天菲等人已经逃到了东之离宫。派去打听情报的人告诉菲太阳宫已经被基泽尔所控制，而且基泽尔发出的布告说是盖尔戈杀害了女王并把菲挟为人质逃走了，不过好像利姆还平安无事。于是众人换上平民的服装打算先去胜地**ルナス**与哈斯瓦尔会合。到了胜地**ルナス**后伊萨特早已在门口等候。到了斋主之馆哈斯瓦尔见到众人平安后很是欣慰，并安排众人到楼上休息。大家都把自己单独关在了屋子里，菲也在屋中独自悲伤。这时马尔斯卡鲁也来到了太阳宫与儿子会合。父子俩商议要尽快对太阳纹章进行研究并要立刻除掉菲一行人。一觉醒来后大家又都到了哈斯的屋中集合。正在商议接下来的行动时伊萨特慌忙跑了进来说基泽尔的军队已经朝着圣地进发而来了。于是哈斯立刻命令伊萨特带着众人从北面的森林逃走。进入森林走了一段后伊萨特带领众人进入了一段空间隧道。出了隧道便是一片树林（途中按下○键上下梯子）。出了树林后伊萨特告诉众人往东南走就会到达村庄**ハウド**。然后再往前走就会到达巴罗斯的领地，说完就赶忙回去保护哈斯瓦尔了。于是众人来到东南方的**ハウド**村。村子里的建筑物真是奇形怪状，原来这个村子是由巴罗斯命令他所中意的艺术家们建造的。当众人来到村东的桥上时，忽然冲出来一个壮汉叫住了众人。这位壮汉也是法雷纳王国的一个领主，名叫波兹（**ボズ**）。波兹和巴罗斯是好朋友，现在国内反对基泽尔的势力都团结在了巴罗斯的旗下，因为现在能和基泽尔对抗的只有巴罗斯了。所以波兹想让菲等人也去巴罗斯那里。众人觉得现在也只好这样了，于是欣然接受。到镇子东北角的码头与波兹对话（选第二项）便可坐船出发。

レインウォール

到バロウズ宅邸发生剧情
由**ルセリナ**领去二楼休息
第二天到一楼与**バロウズ**对话出击
睡醒后到楼与**ダイン**对话
出城向西南到达**ラフトフリト**
到大船中与**ラジヤ**对话
到镇北与**ログ**和**ラン**对话后坐船
靠岸后向南到达**ロドレイク**
与村口的**タルゲイユ**对话
原路返回**ラフトフリト**
再回到**レインウォル**与**バロウズ**对话
回到二楼屋中发生剧情
第二天去**ラフトフリト**找**ログ**对话坐船去矿山
穿过坑道到达**ドワフキャンプ**
和镇北的**ガンデ**对话进入山洞
穿过山洞到达**アゲイト**监狱
在监狱最里面和4名守卫战斗
从船着场脱出到**ラフトフリト**
到达**ラジヤ**船中发生剧情后出战
回到**バロウズ**宅发生剧情
到二楼屋中发生剧情
到镇东南的船着场进入侦探事务所
在外面转一会儿后再次进入侦探事务所发生剧情
回到**バロウズ**宅**カイル**加入
回二楼休息
晚上发生剧情
第二天下到一楼与仲间对话
回到二楼发生剧情
在回一楼与**バロウズ**对话后出击
回到**バロウズ**家发生剧情

众人一路来到了巴罗斯的居城**レインウォ-ル**。城里最北面的大屋子就是巴罗斯的家。巴罗斯出来迎接众人并且不断斥责基泽尔父子。这时巴罗斯的女儿鲁塞利娜（**ルセリナ**）从楼上走了下来领着菲等人去休息。完全不同于自己的父亲，鲁塞利娜非常温柔可爱，众人不由在屋中赞叹。但这时丽恩还在为基泽尔手下的幽世之门而担心不已，并且也向菲承认自己以前就是幽世之门里的一员。在很小的时候丽恩就受到了幽世之门作为杀手的训练，多亏法利德把她救了出来。之后众人开始休息。此时基泽尔又开始出兵了。

菲醒来后就立刻来到了一楼，这时众人已经集合在那里了。巴罗斯决定立刻出兵去和基泽尔的军队对抗。但为了名正言顺也为了更好地提升士气他要求菲作为主帅出战。菲欣然答应了。于是立刻出战。

【初阵】

胜利条件：敌全灭
败北条件：主角部队全灭
味方：500人
敌方：300人

第一场战役，没有多大难度。在开战之前一定要记牢骑兵克步兵，步兵克弓兵，弓兵克骑兵的兵种相克的顺序。战斗开始后部队的运动都是即时的，点中部队后设定一个目标部队就会向那里移动。接触敌人后就会开战。只要运用好兵种相克就可轻松取胜。

战斗胜利后菲等人被当作英雄一样受到了市民们的欢迎。基泽尔也作出了反应，他要求利姆立刻继位，然后以利姆的名义讨伐菲等人。第二天菲醒来后丽恩通知他有客人来了。下到一楼一看原来是法雷纳边境**セブ-ル**地区的领主**ラ**派来了手下的大将丹（**ダイン**）来支援菲。但是基泽尔拥有国内多一半的兵力，以现在兵力很难战胜他，所以巴罗斯要求菲去说服**ラフトフリ-ト**的莱加也加入本方势力。于是菲出城向西南到达**ラフトフリ-ト**后第二次去拜访莱加。但莱加拒绝了菲的请求，因为她不想成为贵族所利用的工具被巴罗斯随便使唤。并且也提醒菲说巴罗斯一定别有用心，他只是在利用菲而已。没办法只好去**ロ-ドレイク**碰碰运气了。当菲走到船头时吉萨拉追了上来。她告诉菲说如果有什么困难可以去找她的丈夫罗库和女儿兰，因为他们俩的命正是菲救的。来到镇子北部正好看见罗库和兰。这对父女真是一对活宝，听说菲要去**ロ-ドレイク**立刻满心欢喜地答应了。父女俩开船带着菲来到了**ロ-ドレイク**附近。出了码头后向南走就到了**ロ-ドレイク**。村长**タルゲイユ**正好就在村口，菲说明来意后村长还是拒绝了菲的请求，因为村中的人们太恨女王了，所以很难组织起人来帮助菲。但同时他们也决不会帮助基泽尔。因为为了给自己的要塞**ヘイトリッド**提供丰富的水源基泽尔切断了**ロ-ドレイク**的水源。听完村长的话后菲又回到了**ラフトフリ-ト**。

告别了罗库和兰后菲回到了**レインウォ-ル**向巴罗斯汇报情况。巴罗斯听完后让菲先回去休息但是却不给菲提供现在他所知道的其他情报。于是菲回到了屋里。晚上赛亚利斯等人在菲的屋中商议，看来现在巴罗斯只是把菲等人当作幌子，他自己一定是想独掌法雷纳的大权，现在非常需要一个精明的军师来为大家出主意。赛亚利斯想到了一个人：梅尔塞斯（**メルセス**）。在法雷纳与亚美斯交战时梅尔塞斯曾经出任军师，法利德在他的协助下几乎是百战百胜，很快就把亚美斯王国打败了。但因为**ロ-ドレイク**事件梅尔塞斯触怒了女王被关到了**アゲイト**监狱。现在看来是没法用他了。说到这里众人就都回去睡觉了。

第二天菲又来到了**ラフトフリ-ト**拜托罗库开船带他去**アゲイト**监狱。来到监狱后众人看到监狱的警戒很严，看来从正面进入是行不通了。于是罗库把菲带到了**バスカ**矿山。进入矿山一路前进，按○键推动矿车可以撞开前面的木门。一路走到头后众人来到了**ドワ-フ**族的聚集地**ドワ-フキャンプ**。罗库说他在这里有个熟人，找到他就可以去**アゲイト**监狱了。到了村子最里面的山洞前罗库找到了他的老朋友**ドワ-フ**族的**ガンデ**。原来罗库以前做过一阵子专门帮助别人越狱的生意，当时就和喜爱挖洞的**ガンデ**配合挖过地道，而且他们也做过**アゲイト**监狱的生意。看来菲真是找对人了。于是众人一起进入前面罗库挖过的山洞。一路向北走到一处坍塌的地方，**ガンデ**用锄头挖开了最后一段路后众人便进入了**アゲイト**监狱的地下室。在监狱中小心前进一路来到了关押梅尔塞斯的牢房门前，这里正好有4个守卫，于是



←在打地图战役时一定要注意胜利条件，有些战役只需完成特定条件就可轻松取胜。

不得已只好和他们交手。但打倒看守后他们还是拼死守住门，嘴里还喊着一定要保护好梅尔塞斯，不能让基泽尔得逞。菲觉得很奇怪，最后大家才弄明白，原来西斯（**シウス**）和莱莱伊（**レレイ**）虽然是监狱的守卫但他们自从接触梅尔塞斯后深深被她的人格魅力所折服，所

以他们要誓死保护梅尔塞斯。因为基泽尔一直想制梅尔塞斯于死地,女王为了保护梅尔塞斯才将她关在监狱中。这下大家的误会弄清楚了，菲终于进入了库尔莱蒂亚.梅尔塞斯（**クルレティア.メルセス**）的牢房。库尔莱蒂亚的牢房还是很舒适的，还有一个满是书的书架（我也想过这样悠闲的生活）。由于西斯和莱莱伊一直给梅尔塞斯提供外界的情报所以她早就料到菲会来找她。之后梅尔塞斯告诉菲正是她为了不让基泽尔夺走太阳纹章才建议女王把纹章带在身上从而使得女王的性格发生变化。梅尔塞斯问菲即使这样还要她来做军师吗，菲听完后还是决定请梅尔塞斯做军师。于是梅尔塞斯欣然答应了。

西斯和莱莱伊也追随梅尔塞斯加入了菲的队伍。众人从监狱的“船着场”走出监狱，由西斯和莱莱伊骗走看守后坐船逃离了监狱。在船上众人发现远方有大批军用战舰，梅尔塞斯说这肯定是基泽尔命令巴夫拉姆（**バフラム**）将军率领舰队去攻打**ラフトフリ-ト**，所以让菲立刻回**ラフトフリ-ト**来到莱加所在的大船。塞亚利斯和盖尔戈也在这里，巴夫拉姆派使者送信来要求**ラフトフリ-ト**立刻遵照利姆斯莱亚女王的命令交还自治权。莱加不想就这样屈服，于是梅尔塞斯给她出了一条妙计：关闭上游的水闸。莱加听后恍然大悟，立刻命令手下人照办，然后亲自率水军出战了。

【バフラム舰队迎击战】

胜利条件：バフラム旗舰的HP减半或消灭除旗舰外的所有战舰
败北条件：主角战舰沉没或旗舰被击沉
味方：1000人
敌人：950人

这场是舰队战，在开战前要记好兵种相克关系：弓兵>白兵>突击>弓兵。本战开始后**バフラム**舰队的战舰会有一半会因为梅尔塞斯的计策而搁浅。而吃水较浅的**ラフトフリ-ト**舰队却全然无事。所以这战我军的兵力会占绝对优势，所以不要管那些搁浅的船直接集中兵力攻击敌旗舰就可轻松获胜。

获得胜利后莱加非常感谢菲的帮助，并且决定加入菲一方共同对抗基泽尔。回到**レインウォ-ル**的巴罗斯家后众人见菲带回了梅尔塞斯都感到很惊讶。回到菲的卧室后众人讨论接下来的行动。梅尔塞斯认为应该去调查一下2年前的**ロ-ドレイク**暴动事件，这其中可能有什么内幕与巴罗斯有关。并推荐菲去找有名的侦探波洛（**オボロ**）调查这件事。

菲来到**レインウォ-ル**东南的码头找到了侦探事务所。但这时波洛不在所里，菲只好先出去转转等他回来（干脆就去宿屋睡一觉）。菲第二次到事务所时波洛已经回来了，向他说明了来意后波洛爽快地答应了。从事务所出来回到巴罗斯家菲见到了一个熟悉的身影，原来是卡鲁！卡鲁平安无事地来和菲会合了，并带来了新的情报：基泽尔攻下太阳宫后就试图戴上太阳纹章，但失败了。现在他找来一大堆学者正在日夜研究太阳纹章。和卡鲁聊了一阵后菲便回屋休息了。是夜巴罗斯叫开了菲的屋门，并神秘兮兮地问菲愿不愿意自立为王，但菲十分坚决的拒绝了（一直选第一项）。



←地图战役的场面也是很宏大的，敌我双方出战的部队都很多，一定要注意配合。

第二天一早又传来了紧急军情，基泽尔军中的猛将迪尔巴（**ディルバ**）已经带兵攻到了**レインウォ-ル**附近。面对勇猛的迪尔巴众人谁都不敢大意，但巴罗斯好像胸有成竹。菲和军师回到屋里后盖尔戈正好外出侦察回来，他告诉菲在**レインウォ-ル**南面的森林发现大量亚美斯新王国的军队，而且巴罗斯的儿子尤拉姆就在亚美斯军中。梅尔塞斯分析这很可能是巴罗斯与亚美斯串通好了，当菲与迪尔巴军交战时由亚美斯出兵帮助菲，这样就等于菲受到了亚美斯的保护，于是就不得不单独成立一个亚美斯的附属国，到时巴罗斯再把女儿嫁给菲以国父的身份统治国家。为了打破巴罗斯的野心梅尔塞斯想出了一条妙计。于是菲照常下楼准备出战了。

【レインウォ－ル防御战】

胜利条件：ジダン队的HP被以削减一半，或消灭除ジダン对以外的其他敌军
败北条件：主角队全灭

这次作战首要的任务是引发剧情，开战后迪尔巴会率军从北面攻过来，不要理他，把全部的部队都调到南面的密林里，再往西走一点就会引发剧情。这时在树林中埋伏的亚美斯的契丹（**ジダン**）军看到菲和基泽尔的队伍一起向他冲过来，以为是被巴罗斯骗了，于是仓皇出来迎战。而菲派使者告诉迪尔巴说有亚美斯的侵略军，于是迪尔巴和菲联合起来一致对外。所以发生剧情后玩家可以控制菲和迪尔巴两支军队。虽然契丹军人数处于劣势但他们都是骑兵，攻击很强。所以最好先派迪尔巴军过去削减契丹的实力后再派我方部队冲过去围攻契丹主帅。

战斗胜利后众人回到**レインウォ－ル**。巴罗斯的脸色很是难看。他的儿子尤拉姆仓惶从契丹军中逃回来时则完全败露了巴罗斯的阴谋。鲁塞利娜好像想起了什么立刻要菲陪她去巴罗斯的地下室。来到地下室后鲁塞利娜打开了一只锁着的柜子，一片强光晃得众人睁不开眼睛。原来黎明之纹章就在柜子中，纹章自动附到了菲的手上。菲回到大厅后众人都质问巴罗斯为何2年前在**ロ－ドレイク**暴动事件中丢失的黎明之纹章会在巴罗斯家出现。现在巴罗斯也无言以对了。这时正好波洛也完成调查回来了。一切都真相大白，原来2年前是巴罗斯私自切断了**ロ－ドレイク**的水源，并往水中倾倒垃圾。**ロ－ドレイク**来了一些市民到巴罗斯领地中抗议，根本说不上是暴动。但巴罗斯却故意激怒市民并且派手下煽动市民去东之离宫闹事，于是巴罗斯趁乱盗走了黎明之纹章。听到这些后众人都愤然离开并决定到**ラフトフリ－ト**去成立新的大本营。看着众人远去的背影巴罗斯不由垂头丧气地说：全完了！



ラフトフリ－ト

游戏流程：
到**ラフトフリ－ト**与莱加对话后**ラフトフリ－ト**整个移动
出**ラフトフリ－ト**向南到**ロ－ドレイク**
和村子入口的**タルゲイユ**交谈发生剧情
回**ラフトフリ－ト**与莱加对话
然后再与莱加对话后找罗库坐船去**ヤシュナ**村
储存向东南方向走进入山道
走出山道到达**ビ－バ－ロッジ**
在长老家与长老对话，之后发生情节
回到**ヤシュナ**村向西南到达**セラス**湖遗迹
入口处发生剧情
进入遗迹按顺序踩下机关
从出口处一直往里走发生剧情进入BOSS战
在遗迹最里面发生剧情
之后出遗迹发生剧情回到大本营
准备出击
再次去遗迹进入最里面发生剧情出现湖中城堡

菲来到**ラフトフリ－ト**莱加的大船，这时大家都已在这里集合了。莱加问菲下一步有何打算，菲觉得现在的首要任务是去帮助**ロ-ドレイク**的人们（选第二项），其他人也同意菲的看法。于是莱加把整个**ラフトフリ-ト**的船队移动到了**ロ-ドレイク**的附近。现在菲终于摆脱了巴罗斯的支配，从此就要自己作为联军的统帅来与基泽尔对抗了。于是为了激励自己，菲换了一套衣服以全新的姿态出现在众人面前。大家看到干劲十足的菲后都很高兴并吵着让菲给联军起个名字。那么暂时就把联军称为王子军吧。这样莱加的大船就成了联军的大本营。以后加入菲队伍中的伙伴们都会到这里集合，只要与大厅中的鲁塞利娜对话就可以交换队伍中的同伴。

菲立刻开始行动，出了**ラフトフリ-ト**后向南走不远就可到达**ロ-ドレイク**。再次和村长**タルゲイユ**交谈表明王子军要来诚心帮助**ロ-ドレイク**的人们（选第二项）。于是村长带着菲来到了村里的医院，菲在这里见到了因为缺水而受着煎熬的人们。菲觉得要解决这里的问题只有一个办法，那就是找到水源。这时村里原来被菲所救的少年托马（**ト-マ**）跑了过来。托马还是不相信菲的话，于是菲决定把托马带在身边让他监督自己。

回到大本营经过众人的商议后最终决定要想恢复**ロ-ドレイク**的水源只有摧毁在**ロ-ドレイク**上游截住水源的**ヘイトリット**要塞。但强攻要塞以现在联军的实力肯定不行。所以梅尔塞斯建议菲去**ビ-バ-**族的集居地**ビ-バ-ロッジ**去寻求帮助。因为**ヘイトリット**要塞就是基泽尔逼迫**ビ-バ-**族建造的，所以他们一定知道要塞的弱点。向莱加打听过**ビ-バ-ロッジ**的具体位置后菲又找到了罗库拜托他开船去**ビ-バ-ロッジ**。

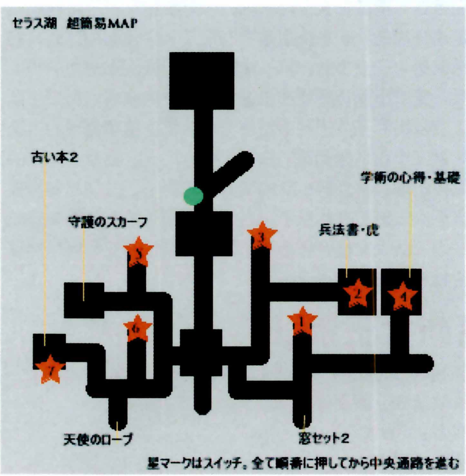
罗库开船把菲载到了**ヤシュナ**村。从村子南面出村后一直沿着路向东南走就会到达山道，一路通过山道后就到了**ビ-バ-ロッジ**。在村中长老的家里菲见到了**ビ-バ-**族组长老**フワラフワル**和他的儿子们。而且**ヘイトリット**要塞就是他的儿子设计的，但现在他的儿子却怎么也想不起来要塞的弱点了。长老答应菲一想出来就会通知他，于是菲决定先回去。一出门正好遇见梅尔塞斯

也来了，她建议菲再去见一个叫作斯派克(**ツヴァイク**)的人，那个人就在**セラス**湖。接着梅尔塞斯便忙着拜托**ビ－バ－**们去为自己造一个东西。顺原路返回**ヤシュナ**村，这次往西南面进发就会到达**セラス**湖遗迹。

在遗迹门口菲见到了斯派克，斯派克不由分说就把菲带进了遗迹。刚进遗迹又有一个叫洛雷拉(**ロ－レライ**)的女人要和菲单挑。获胜后洛雷拉也加入了队伍。众人进入遗迹后不由惊叹万分。斯派克解释说这个遗迹是以前辛德尔（**シンダル**）文明的遗迹。辛德尔文明是远古这块大陆上的一个超现代文明，当时的很多科技到现在也无法超越。但是在很多年以前辛德尔文明却神秘地消失了。

【セラス湖遗迹】

在此迷宫中要按照图中所示的1—7的顺序踩下迷宫中的7个机关才能向里面前进。踩下7个机关后入口处的水门就会消失，穿过水门向里走就会遇到这里的BOSS阿和哞。对阿用纹章攻击才有效，对哞则必须使用物理攻击。这是本游戏遇到的第一个比较难打的BOSS，建议集中力量先消灭一个，如果队伍成员的纹章攻击比较强就先打阿，物理攻击较强就先打哞。



打倒阿和哞后众人进到迷宫最里面，斯派克研究了一会儿后了解到原来这个遗迹就是辛德尔文明中的一个人造湖，而且好像现在还可以使用。调查结束后众人又回到了迷宫入口，忽见前面一片闪光出现了一个手拿法杖的少女，少女名叫碧齐（**ビ－ツキ**），她好像是用空间魔法传到这里的，并且对于这个陌生的地方感到很为难，于是便加入到了菲的队伍中。之后碧齐还使用空间魔法把菲一行人直接传回了**ラフトフリ－ト**。众人回到大本营，斯派克向梅尔塞斯报告了调查结果，于是梅尔塞斯决定用**セラス**湖遗迹摧毁**ヘイトリット**要塞。只要同时把遗迹的水门全都打开**ヘイトリット**要塞就一定会被强大的水流摧毁，而且为了不殃及下游的**ロ－ドレイク**，梅尔塞斯已命令**ビ－バ－**族在下游修筑了水坝。现在首要的任务就是要消灭**ヘイトリット**要塞的守卫舰队。

【ヘイトリット要塞攻略战】

胜利条件：敌军全灭
败北条件：主角舰或者旗舰沉没
味方：1250人
敌方：1600人

这场舰队战敌我双方的兵力都差不多，但是敌人不会主动出击。最好是把敌人战舰一个个地吸引过来再各个击破。只要记住弓兵>白兵>突击>弓兵即可轻松取胜。

消灭了要塞守军后已经没有阻挡计划实施的障碍了。联军开始了摧毁**ヘイトリット**要塞的行动。菲等人又回到了**セラス**湖遗迹，这时罗库用自己的纹章术驾驶着一艘载满鱼油的船飞速向要塞冲去，船撞到要赛后立刻引起了大火，要塞的守卫兵都被吓得逃出了要塞。这样用大水冲毁要塞时这些守卫兵就可以保住性命了。菲看到要塞起火后也明白了梅尔塞斯的意思，于是立刻来到了遗迹的最里面用自己的黎明之纹章开启了遗迹的水闸。刹时间**セラス**湖里所有的水都涌到了河里，**ヘイトリット**要塞瞬间就被冲垮了。守卫兵们看到这一幕后感慨不已，领悟到正是王子军救了他们一命。而**ビ－バ** 们在下游修筑的水坝则很好的减缓了水流，使水缓缓地流到了**ロ－ドレイク**。见到了久违的河水**ロ－ドレイク**的人们欣喜若狂，全都拥到了河边。

这时在**セラス**湖遗迹随着湖中水面的下降出现了一座宏伟的城堡，看起来很可能是辛德尔的重要遗迹。菲等人进入城堡后发现虽然这座城在水下沉睡了那么长时间但还是完好无缺，这座城好像就是上天要赐予菲一般出现在他的面前，于是菲把它当作了新的大本营。

联军新要塞

游戏流程：
去四层封印之间发生剧情
到一层与**ビ－ツキ**对话得到**瞬きの**手镜
找罗库乘船去**ビ－バ－の**坝
向东到达**ロ－ドレイク**发生剧情
去**ビ－バ－ロッジ**与长老交谈
回大本营的军议室
出大本营时发生剧情与**テイラ** 对话
找罗库乘船去**レルカ**
下船后发生情节，之后到中洲南面**ワシ－ル**的家
到东州发生情节
到西州**オロク**家发生情节后战斗
到宅子最里面发生战斗
准备出击
下船后向镇子里走在空场发生情节
回大本营的军议室发生情节
到**ロ－ドレイク**沿路向东到哨所
发生战斗后再向东到**セ－ブル**
在领主家对话后出城到城北的乱绫山
上到山顶发生战斗
向前进到山洞发生剧情后战斗
剧情结束后回领主家二楼
发生剧情后与尤拉姆战斗
在领主家发生对话后回大本营军议间
回二楼主角部屋休息
晚上发生剧情后到一楼与**ビ－ツキ**对话
到达**ビ－バ－ロッジ**与暗杀者战斗
到长老家与多尔夫战斗
剧情对话后回大本营军议间
回屋休息后再到军议间
到**ハウド**村，出村后一直向东到达**エストライズ**
在镇子北部与波兹交谈上船去**ニルバ**岛
下船后发生剧情
到岛北面的灯塔与**スカルド**提督交谈
进入塔中上楼梯后发生剧情
出塔从旁边的梯子爬上后战斗
打倒海盗后发生剧情，之后回大本营军议间
发生剧情后出击
进入**ドラ－ト**后一直向东走到达要塞与阿莱尼亚战斗
发生剧情后向右走上楼梯与米亚基斯单挑
去大本营封印之间与**ゼラセ**对话
剧情后到军议间编成战斗小队
回屋休息后准备出战
分别与阿莱尼亚、吉哈克、卡莱昂交战之后发生剧情
回大本营自室发生剧情

正当众人忙着给新城堡起个名字时斯派克过来说有了重要发现。于是菲和斯派克来到城堡四楼的封印之间，在这里众人又发现了一个黎明之纹章，并且还和菲手上的纹章发生了共鸣，众人看到了一段远古辛德尔文明因为太阳之纹章而毁灭的影像。这时那个神秘的黑衣女子又出现了，她好像知道很多关于新德尔文明的事情但是却拒绝透露给众人。对菲充满了兴趣的黑衣女子也加入了联军并告诉了众人自己的姓名：泽拉赛（**ゼラセ**）。下到一楼后碧齐交给菲一样好东西“**瞬きの**手镜”，有了这个就可以在法雷纳大陆的任何地方随意传回大本营。

刚出大本营，一直等在这里的托马拉着菲一同回**ロ－ドレイク**。找到罗库后众人坐船来到了**ビ－バ－**所修筑的水坝，然后往东走就到了恢复生机的**ロ－ドレイク**。虽然这里的树还是枯黄的但很明显人们已经恢复了希望，个个脸上喜气洋洋。原来对菲怀怀疑态度的人们也改变了想法纷纷加入了联军。回到大本营后菲决定立刻动身去**ビ－バ－ロッジ**去看看能不能说得**ビ－バ－**族加入联军。菲找到族长说明来意后（选第二项）。但不再想招惹是非的族长拒绝了菲的请求。

于是菲回到了大本营的军议室。大家正在这里商议接下来的对策。**ボズ** 决定去说得**セ－ブル**地区的领主加入联军。离开会议室后菲刚出大本营大门，忽然从对面冲过来一个记者（**テイラ－**）向菲问这问那，甚至包括菲的贴身护卫是不是洗澡时也跟着（汗......）。正当丽恩想打发他走时记者忽然说自己还有正事，于是递给菲一封书信。信是**レルカ**－街的瓦希尔（**ワシ－ル**）写给菲的，他希望菲能够保护**レルカ**－街。但大家都知道**レルカ**－街是歌德因家的势力，如果没有搞清楚情况就去的话会很危险。菲决定亲自去**レルカ**－街调查一下(选第二项）。于是小时候在**レルカ**－住过的卡鲁陪同菲一同出发。

到码头找罗库开船就可到达**レルカ－**。为了不被人认出来，菲等人都换了衣服，但刚到**レルカ－**街就被等候在这里的瓦希尔认出来了。菲和瓦希尔一起来到了他位于镇子南面的家中后瓦希尔向菲介绍了现在镇子的情况。原来**レルカ－**街共分三个部分，西州、中州和东州。其中西州都是狂热的歌德因家的追随者，而中州的人们却对法雷纳王家很敬爱，中州的人们虽然仍处于中立但也是比较倾向于王子一边。所以说现在镇子中是冲突不断。正说到这里瓦希尔家的下人来报说沃克（**オロク**）又去东州徽兵了。众人来到东州只见这里家人被抓去的百姓们都很愤怒，决定去找沃克算账。鲁卡拦下了众人，并想出了一个好主意可以进入沃克家救出被抓走的人。于是菲和鲁卡来到西洲南面沃克的家。鲁克说他是来报名参军的于是很容易就到了沃克家里。但鲁克很快就被这里的人认出来了，于是冲出来了一大帮打手。消灭这些杂鱼后来到地牢菲找到了被抓走的人们。但这时沃克带着手下来了。打倒他请来的佣兵后菲的身份也暴露了，沃克见到王子来了以后好像想到了什么立刻走了。于是菲把人救出来后回到了瓦希尔家。这时沃克找到了驻守在**レルカ**－周边水域的吉

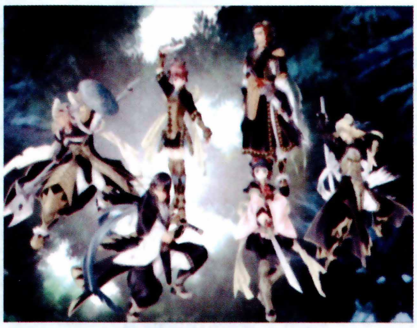


哈库，吉哈库也听说了菲就在レルカ-。于是命令全体舰队立刻攻击レルカ-，镇上的人一个也不要放过。沃克想阻止他也来不及了。幸亏这时莱莱伊来了，并带来了联军的军队。于是菲利科准备出战。

【レルカ-会战】

胜利条件：全灭敌陆军
失败条件：主角军全灭
味方：1200人
敌方：1750人

这一战敌我出战的部队都很多。一开战后敌军地上部队就会冲过来，最好在原地摆好架势迎战。此战必须要全灭敌军，要注意兵种相克和相互配合。北面的舰队战也最好能把敌人舰队消灭。



←这些女王骑士们不仅实力强劲而且也都是与剧情发展有着重要关系的重要人物。

吉哈克被打败后立刻命令残余的部队在镇中放火，好让自己的部队迅速逃跑。（吉哈克这个家伙真是虚伪，嘴里总是说着一番大义凛然的话，可干的事情却是卑鄙下流！）菲等人立刻赶到着火的街区营救百姓，在空地上大家见到了正忙着抢救百姓的沃克。众人终于明白了他周旋于吉哈克军和レルカ-百姓之间的真正用意。回到大本营大家对于レルカ-加入联军都很高兴，但梅尔塞斯告诉菲波兹那边出了麻烦。现在在セ-ブル地区出现了一群山贼，而山贼的头目据说和菲长得一模一样。所以现在有很多セ-ブル地区的居民认为山贼就是王子军,都不愿意加入联军。于是菲只好再去セ-ブル消除误会。从ロ-ドレイク往东走就可到达セ-ブル西之关所。在这里菲果然被误当作山贼，幸亏波兹（**ボズ**）和丹（**ダイン**）及时赶到才解除了误会。接着众人一路向东就到达了边境要塞セ-ブル。丹把众人领到了领主家里，众人见到了怎么看怎么像个落魄学者的领主索利斯（**スリス.ラウルベル**）。索利斯也向菲说明了情况，那个山贼太像菲了，以至很多市民都认为王子改当山贼了。所以现在即使加入联军也会遭到市民的反对。看来现在要马上把冒充菲的山贼揪出来。

于是菲等人出城来到了城北的“乱绫山”。一路上到山顶见到了一群山贼，山贼还以为是他们的头领回来了称呼菲为罗伊(**ロイ**)。原来冒充菲的人就叫罗伊,打倒这些山贼后众人在山洞中找到了罗伊。两个人长得果然是一模一样，罗伊说他是因为不服气为什么人生下来就有高低贵贱之分才去冒充菲来败坏他的名声的，并要求和菲单挑（选第一项）。菲干净利落的打倒了罗伊。这时他的伙伴赶来为罗伊求情并说出了整个事件的内幕。原来是有个贵族来雇佣罗伊冒充菲的。塞亚利斯想出了一个好主意来揪出那个幕后黑手。于是众人带着罗伊一起回到了城里，到索利斯家二楼休息一下后众人换上便装来到城门前假装被假王子袭击。这时那个幕后—尤拉姆出来了，尤拉姆本想按照当初和罗伊商量好的那样上去把王子打败，但却被真王子打了个落花流水。这时罗伊也走了出来当众戳穿了尤拉姆的阴谋。尤拉姆见事情败露后马上就逃走了。菲终于洗刷了冤屈，这下セ-ブル也顺利加入到了联军的势力中。罗伊也答应加入王子军作为菲的影武者。

回到大本营后菲向众人汇报了情况，大家认为现在的形势不错，法雷纳国土上一大半的势力都已经加入到了王子军旗下。晚上正当菲睡觉时丽恩把菲叫醒了，俩人出屋看到南面的天已经被火光映得通红，而着火的地点正是ビ-バ-族的集聚地ビ-バ-ロッジ。菲和丽恩赶紧来到楼下让碧齐把他们传送到ビ-バ-ロッジ去，睡得迷迷糊糊的碧齐闭着眼就把众人传走了。不过好在错得还不是太离谱，众人被传到ビ-バ-ロッジ旁边的山道上。刚进村就有一名幽世之门的杀手袭击了过来，打倒杀手后菲赶紧赶往长老家从多尔夫（**ドルフ**）的手中救下了长老。这时托马也带着ロ-ドレイク的人们来帮着救火。大火被扑灭后长老看到以前因本族而受苦的ロ-ドレイク的人们也都来帮忙后终于觉悟到不能再逃避下去了，于是长老毅然决定加入了王子军。

回到大本营军议室梅尔塞斯告诉菲昨晚基泽尔命令巴夫拉姆和迪尔巴将军奇袭レインウォ-ル，现在已经攻下了レインウォ-ル。之后菲回屋休息。此时在太阳宫里基泽尔以米亚基斯等人的性命威胁利姆继位，利姆只好答应了。菲睡醒后来到军议室，盖尔戈带来了新消息：利姆将在太阳宫举行继位仪式，到时各国的使节也会来参加仪式，基泽尔想用这种方法向世人证明自己这方才是法雷纳的正统继承者。使节中还包括菲的父亲法利德的故乡“北部群岛诸国”的使节斯卡鲁特提督(**スカルド.イ-ガン**)。菲决定在斯卡鲁特到达太阳宫之前先去和他交涉，设法使北部群岛诸国支持自己一方。于是波兹先行一步去为菲准备渡海用的船只。

菲先到了ハウド村，出村后一直向东到达了港口城市エストライズ。到了镇子最北面的港口时波斯也正好把用来渡海的船开来了，于是菲立刻上船向斯卡鲁特提督所在的ニルバ岛进发。第一次坐船的菲和丽恩都晕得够呛，好不容易挨到了ニルバ岛，众人一下船就看到了旁边停着的斯卡鲁特提督巨大的旗舰，看来这次没白来。刚要出港口时斯卡鲁特却自己找上门来，提督是个十分豪爽的人，见到菲后很热情并且表示他知道菲来找他的用意。正在这时提督的女儿贝尔纳迪特（**ベルナデッド**）好像有什么急事赶来把提督叫走了。众人在岛上转了一会后来到岛上最北边的灯塔。发现提督和他的女儿站在灯塔前，原来有一群海盗见到提督来岛上后还以为是来抓他们的，所以就占据了灯塔并扬言要把灯塔里的油都倒出来放火。于是菲决定帮助提督解决这件事（选第二项）。提督很高兴，让贝尔纳迪特和菲一起去消灭海盗。大家顺着楼梯走了一段后觉得这样冲上去太鲁莽了，于是决定兵分两路，由菲和丽恩从外面的梯子爬到塔顶，塔内则由盖尔戈去吸引海盗的注意。菲从塔外面的梯子爬到了塔顶出奇不意地冲进去消灭了海盗。解决完海盗后斯卡鲁特提督非常高兴，明确表示他会站在菲的一边，但现在群岛联盟国内也有不少亲基泽尔的势力，他本人不好有所行动，但让女儿贝尔纳迪特加入了菲的军中。并且保证一定会尽最大努力不让国内亲基泽尔的势力得逞。听过提督的话菲十分安心地回到了大本营。

不久在太阳宫女王的继位仪式开始了，换上女王骑士长服装的基泽尔把利姆领到了王座前，利姆十分无助地坐了上去……。菲醒来后来到军议室，梅尔塞斯决定下一步要攻打吉泽尔势力中的重要城市ドラ-ト。菲也同意梅尔塞斯的看法，于是王子军立刻准备出击。

【ドラ-ト攻略战】

胜利条件：主角队到达ドラ-ト城内
失败条件：主角队全灭或旗舰被击沉
我方：1150人
敌方：2500人

本场战斗主要的任务还是引发情节。北面的船队可以按兵不动，敌人的船也不会过来。当我军部队靠近ドラ-ト城时就会出现波洛在城内假装放火的情节。此后城门就会打开，用其他部队牵制住敌人后再让主角队移动到城内就可获胜。

看到菲冲进城来阿莱尼亚（**アレニア**）使用了一个奇怪的魔法。进城后泽拉塞很在意刚才阿莱尼亚所用的魔法，所以要求菲带她去找阿莱尼亚。一直向东穿过空无一人的街道后到达要塞里众人见到了阿莱尼亚，原来她手中拿着“黄昏之纹章”，接着就和众人展开了战斗。打倒阿莱尼亚后黄昏之纹章暴走差点要了阿莱尼亚的命，这时多尔夫出现把她救走了。众人随后紧追。向右走上楼梯来到要塞后门时众人见到了守在这里的米亚基斯。灰心丧气的米亚基斯为了维护女王骑士的名誉与菲展开了一对一的对决。打倒米亚基斯后一直压抑着自己的感情的她不由大哭起来。众人把她带回了大本营，恢复平静的米亚基斯也加入了王子军。

为了了解更多关于纹章的情况菲来到4楼封印之间与泽拉塞对话，泽拉塞身边出现了纹章守护神的幻象，向菲讲述了被黎明之纹章所选中的人的命运。之后在这里和泽拉塞对话就可查看角色的收集情况。回到三楼时正好遇见盖尔戈，米亚基斯立刻拔出刀来要和盖尔戈拼命。原来在太阳宫受到袭击那天米亚基斯亲眼看到盖尔戈杀了女王。而丽恩不肯相信米亚基斯所说的话，而盖尔戈也没做任何辩解独自离开了联军本部。另一方面在太阳宫女王利姆斯莱亚听说王子军连战连胜后居然要求要亲自出战讨伐王子军。

第二天菲也在军议室里知道了这件事，梅尔塞斯说女王也很可能为了和哥哥见一面才决定亲自出战的，而且这可能是把女王夺回来的大好机会！说不定利姆就是这样想的。于是梅尔塞斯制定了一个详细的计划，把部队分为三个小队，第一小队负责引开女王身边的护卫兵，第二小队负责切断护卫兵和女王的联系，第三小队负责救出女王。于是菲给每个小队都安排了合适的人选（这三个小队是用来打BOSS战的，一定要派实力强的同伴出场，并且各小队的实力要均衡）。一切都安排妥当后众人都回去休息了。到了晚上由于第二天就要开始一场恶战大家都各怀心事，但在花园里塞亚利斯居然秘密地和多尔夫会面了……。

【新女王亲征】

胜利条件：主角（罗伊）军到达敌人本阵
失败条件：罗伊军全灭
我方：700人
敌方：2300人

这一战敌人的人数比我方多很多，但只要罗伊军移动到最北面的女王部队附近就可取得胜利。开战后敌人会向南移动，之后会散开阵形在原地待机。此时应集中所有部队从中央突破，不要过多与敌军纠缠把所有的部队都集中起来从中央向北移动，而罗伊军则跟在大部队的后面尽量避开敌军到达地图北部，然后再从阿莱尼亚和吉哈克军的后面绕到女王军附近就可获胜。之后就要用之前所编好的小队分别与阿莱尼亚、吉哈克、卡莱昂交战。

突破了重重难关菲终于见到了妹妹利姆斯莱亚，正当兄妹要拥抱时多尔夫突然从后面出现企图刺杀菲，丽恩挡下了多尔夫的一刀后痛苦的倒在了地上。而此时塞亚利斯也用风之纹章发出一阵强风后把利姆劫回了基泽尔军。看到这种情况所有人都惊呆了，这时躺在地上的丽恩已经快不行了，几乎已经摸不到脉搏了。菲冲过去抱起了丽恩，就在这时菲手上的黎明之纹章发出了光芒使丽恩又有了呼吸。

回到大本营经过全力抢救丽恩终于脱离了危险。菲在床前守候了一宿后回到了屋中，卡莱昂早就在这里等候了，接着他把太阳宫遭受袭击那天自己的所见所闻告诉了菲：那天幽世之门的杀手们冲进了谒见之间，法利德、盖尔戈以及卡莱昂三人在王座前并肩作战来保护女王。而在危急时刻女王也使用了太阳纹章来对付杀手，虽然杀手们都被消灭了但紧跟着女王也陷入了疯狂状态，并不慎用太阳纹章杀死了试图唤醒她的法利德，极度悲伤的女王完全被太阳纹章所控制了，甚至想要毁灭整个法雷纳大陆。不得已盖尔戈只好冲上去用刀刺穿了女王的身体，女王临死前恢复了意识并且把菲和利姆托付给了盖尔戈。

最终决战

到医务室发生剧情
去大本营封印之间与ゼラセ对话
在军议室与梅尔塞斯对话
向东从大本营的吊桥出城，在桥上与怪蛇战斗
出大本营到地图上后再回来与码头的罗库对话坐船去スピナクス港
从东面出港一直向东走到达サウロニクス城
进入城西军营发生剧情
回到スピナクス港从西面出去到达深き薄明の森
到达森林最深处的遗迹
进到遗迹最深处发生情节
回到大本营医务室
到ドワ－フキャンプ发生情节后与ワポン对话乘坐矿车
到达深き薄明の森，出森林向东到ウロニクス
回到スピナクス港与门口的士兵对话
去深き薄明の森发生情节
到军营与团长对话
回到龙马所在的地方发生剧情后回大本营
准备出击レルカ－防御战／ロ－ドレイク防御战
从ドワ－フキャンプ乘矿车到ゴルディアス
在龙马之巢发生剧情和战斗
回大本营休息后出击
到ヤシュナ村宿屋与シュラ见面
回大本营后出击
进入スト－ムフィスト后从地下通路到斗技场
与基尔利克担挑
上楼打倒阿莱尼亚
回大本营与众人对话后休息
第二天到军议间
与罗库对话
到太阳宫与赛亚利斯战斗
军议间准备出击
与阿莱尼亚战斗
到最里面与基泽尔单挑
发生情节后去圣地ルナス
进入遗迹里面与多尔夫战斗
最终BOSS战

第二天菲从痛苦的回忆中恢复了过来，先到医务室看望了一下丽恩。医生听说是菲的黎明之纹章救了丽恩后很感兴趣，其他人也觉得很奇怪。于是菲便又去封印之间向泽拉塞询问。正好斯派克也在那里，他建议菲去西之遗迹看看。于是众人到军议间向梅尔塞斯请示，看到菲坚持要去（选第二项），梅尔塞斯也不再阻拦但要求菲顺道去一下サウロニクス城与龙马骑兵的团长交涉一下。菲在大本营东边的吊桥上行走时忽然从水中跳上来一条怪蛇，打倒怪蛇后周围的人对于水中生长着这种怪物都感到有些恐慌。出城后再回城与码头上的罗库交谈就可坐船去スピナクス港，从东边出港一直向东走就到了由龙马军团把守的サウロニクス城。在城里的骑兵所菲见到了龙马骑兵团的团长，团长保证他们的任务只是坚守国境绝不会介入菲与基泽尔的争斗。

看来梅尔塞斯所交给的任务顺利完成了，众人立刻来到了西之遗迹所在的深き薄明の森。森林里树木丛生很难看清楚路，大体的前进方向是先向东走，然后向南，最后向西就可到达森林深处的西之遗迹。进入遗迹后众人一路来到遗迹的最深处。众人在门内消灭怪物后终于到了遗迹的最里面。黎明之纹章再次发出了光芒，众人又看到了一段幻象：黎明之纹章使干枯的大地恢复了生机。接着众人在封印之间里见过的纹章守护神又再次出现了，她引发出了菲手中的黎明之纹章的真正力量，并告诉菲现在他已拥有了像幻象中一样的“创造之力”。大家觉得引发出新力量的黎明之纹章一定可以让丽恩痊愈，于是众人立刻回到了大本营的医务室。在纹章的光芒中丽恩终于睁开了双眼，米亚基斯喜极而泣，菲也终于松了一口气。

第二天菲再次来到医务室，丽恩虽然能坐起来了但仍然很虚弱。这时兰慌张地来找菲说出大事了。和兰一起到军议间大家都在这里。梅尔塞斯告诉菲现在基泽尔和亚美斯军联合了起来，同时向王子军的セ－ブル、エストライズ、ドラ－ト三个地方进军。但应该守卫边境的龙马骑兵团见到亚美斯军侵入到国内后却没有任何行动，梅尔塞斯觉得这很奇怪，于是拜托菲去サウロニクス城调查一下。为了避开基泽尔军菲听从兰的建议打算从地下水脉前往サウロニクス城。于是众人来到ドワ－フキャンプ，在甘狄（ガンデ）的指引下找到村中叫作沃恩（ワポン）的老人。沃恩决定用他自己制造的轨道车带菲去ウロニクス城。众人一路乘矿车穿过地下水脉到了深き薄明の森。出森林一路往东到了ウロニクス城后米亚基斯发现这里有很多歌德因家的士兵，所以还是不要进去为好。回到スピナクス港时，在港口入口处有一名龙骑兵告诉菲说尤克和拉哈尔正在深き薄明の森等着菲。见到尤克和拉哈尔后他们告诉菲他们现在也不明白为什么他们的长官不下令让龙骑兵出击。接着尤克和拉哈尔用自己的龙从水路把菲带到了ウロニクス城里。见到龙骑兵团长后团长也很为难，他对菲说自己不出兵是有理由的，但这个理由现在还不能说。众人回到大本营后梅尔塞斯告诉菲现在基泽尔军又把目标对准了レルカ－和ロ－ドレイク，联军必须守住这两个地方。接着梅尔塞斯让菲从这两个中选择一个亲自督战。

【レルカ－防御战】

胜利条件：消灭敌人总兵力一半的兵力，或者坚守十分钟

失败条件：主角队全灭／旗舰沉没，或者敌人到达本阵战前的选择会关系到参加哪场战役，但是这两场战役其实都差不多。在这两场仗中敌我双方的兵力相差比较悬殊，但我方只要消灭敌人一半的兵力就可胜利。所以本关的重点应该集中在消灭敌人的有生力量上。如果碰到相克的兵种就不要给敌人喘息的机会，另外主角的魔法和泽拉赛的星之魔法都是范围攻击，当有大批敌人靠近时使用可以消灭很多敌人。

战斗胜利后虽然成功争取了时间让百姓撤退，但基泽尔和亚美斯的联军却一齐向大本营攻了过来。面对这种情况梅尔塞斯打算暂时放弃联军大本营。菲也同意了这种做法（此时如果选第二项之后一直选一的话将会进入分支情节。玩家需要连打两场大本营守卫战，难度比较高）。于是大家都转移到了ドワ－フキャンプ。梅尔塞斯觉得现在应该去查清龙马骑兵不出兵的原因，如果能够说得龙马骑兵出战很可能能够扭转战局。于是菲从ドワ－フキャンプ穿过地底水脉来到了ウロニクス城附近的ゴルディアス。在ゴルディアス有专门孵化小龙马的龙马之巢(ゴルディアス不允许女性进入，所以队伍中千万不要带女性同伴)。到了龙马之巢后众人果然发现这里有幽世之门的杀手，原来基泽尔用这些小龙马来威胁团长让他无法出兵。众人打倒了杀手抢救下了龙马蛋。这下龙马骑兵们没有后顾之忧了。

菲回到ドワ－フキャンプ休息了一晚后龙马骑兵团长带着所有的手下都来与王子军会合了。于是梅尔塞斯决定立刻展开反击夺回大本营。但之前梅尔塞斯示意菲回一趟セラス湖遗迹，菲听完立刻明白了梅尔塞斯的用意。回到遗迹后菲又来到最里面关上了遗迹的水门。这下占领大本营的基泽尔军可“热闹”了。待在屋里的基尔利克（キルデリク）还没弄清楚怎么回事就被叫出去避难了。于是王子军趁着这个机会向基泽尔军展开了进攻。有了龙马兵团的帮助王子军实力大增很快就夺回了大本营。亚美斯军听说这个消息后也纷纷撤军回国了。

夺回大本营后梅尔塞斯巴下一步的目标定为了夺回レルカ－。在レルカ－王子军打败了基尔利克统帅的基泽尔军主力。第二天王子军收到了一个奇怪的信件，原来是亚美斯军的将军休拉（シュラ）想和菲见一面。众人不明白这到底是不是个陷阱，但菲最后决定还是去看看。见到休拉后原来是因为美雅斯国内的权力斗争休拉想加入王子军，正好现在战力不足，菲很高兴的答应了他的请求。接下来已经处于优势的王子军终于开始向基泽尔的老巢スト－ムフィスト进军了。攻入スト－ムフィスト的菲又见到了老朋友修。这回修又把王子军从地下道带到了城里。在斗技场二楼菲见到了一身决斗士打扮的基尔利克，二人展开了一对一的决斗。之后众人又找到了手持黄昏之纹章的阿莱尼亚。打败阿莱尼亚后王子军彻底攻下了スト－ムフィスト。

这下一切挡在法雷纳王都ソルファレナ前的障碍都被清除了。王子军终于展开了与基泽尔的最终决战。在太阳宫里菲在与基泽尔的决斗中打败了基泽尔。但这时太阳之纹章却已经被启动，唯一能阻止太阳纹章的方法就在圣地ルナス北面的遗迹中，于是菲踏上了宿命中最后的征程…



全人物加入条件

人物姓名	星宿	加入条件
主角	天魁星	自动加入
リオン	天英星	自动加入
ミアキス	地隐星	自动加入
カイル	天孤星	自动加入
ゲオルグ	天异星	自动加入
シュン	天退星	自动加入
レレイ	地伏星	自动加入
シウス	地魁星	自动加入
ルクレティア	天机星	自动加入
タルゲイユ	天贵星	自动加入
ト－マ	天巧星	自动加入
ゲッシュ	地斗星	自动加入
シルヴァ	地灵星	自动加入
ログ	地短星	自动加入
ラン	地角星	自动加入
キサラ	地察星	自动加入
ラ－ジャ	天罡星	自动加入
ツヴァイク	地速星	自动加入
ロ－レライ	地阔星	自动加入
ビッキ	地达星	自动加入
ワシ－ル	天罪星	自动加入
オロク	天败星	自动加入
ヴォリガ	天剑星	自动加入
マル－ン	地魔星	自动加入
チャック	地损星	自动加入
ベルナデット	天寿星	自动加入
ゼラセ	天间星	自动加入
ボズ	天猛星	自动加入
ダイン	天满星	自动加入
ガンデ	地文星	自动加入
ワフラフワル	地强星	自动加入
ルセリナ	地会星	自动加入
フェイロン	地数星	自动加入
フェイレン	地阴星	自动加入
ロイ	地贼星	自动加入
ガレオン	天雄星	自动加入
ワボン	地轴星	自动加入
クレイグ	天勇星	自动加入
リュ－グ	地猛星	自动加入
ラハル	地奇星	自动加入
ランス	天平星	自动加入
フレイル	天损星	自动加入
ヨラン	天牢星	自动加入
ニック	天替星	自动加入
シュラ	天究星	自动加入
ニフサ－ラ	地明星	自动加入
シャルミシタ	地异星	自动加入
アックス	天空星	自动加入
ニケア	地恶星	在**エストライズ**与其决斗胜利后加入。
ガヴァヤ	地微星	队伍中带满女性角色后与其交谈。
ベルク－ト	天暗星	**ヤシュナ**村宿屋门口与其交谈，之后再与**マリノ**对话后加入
マリノ	地飞星	同**ベルク－ト**一起加入。
シンロン	地勇星	**ラフトフリ－ト**的道具屋中与其交谈后加入。
ノ－マ	天佑星	**ラフトフリ－ト**宿屋中不断与其对话（不要带**レヴィ**），然后带上**レヴィ**再去与其对话。
エルンスト	天杀星	同**ノ－マ**一起加入。
ムラ－ド	地兽星	地图战后可在镇中见到他，多邀请几次后加入。
ユ－ラム	天富星	游戏后期到**レインウォ－ル**北面他家与他对话后加入。
ムル－ン	地满星	大本营迁到新要塞后在要塞码头与其交谈。
ミル－ン	地劣星	**シュナ**村村发生温泉干枯事件后带上**ムル－ン**与其对话后加入（选项二、二、一）。
モル－ン	地暴星	**ムル－ン**、**ミル－ン**、**マル－ン**都在队中时到**バスカ**矿山门口与其对话。之后到**ビ－バ－ロッジ**找到**メル－ン**再回矿山找**モルン**。最后回到**ビ－バ－ロッジ**发生剧情后**モル－ン**和**メル－ン**加入。
メル－ン	地空星	同**モル－ン**一同加入。
ヴィルヘルム	天暴星	队伍中带满女性角色到**レルカ**宿屋与其对话。

人物姓名	星宿	加入条件
ミュ－ラ	天哭星	同**ヴィルヘルム**一同加入。
ノルデン	地雄星	**ロ－ドレイク**有水源后到村口与其交谈（选第二项）。
タカム	地耗星	**ルクレティア**加入后带上**レレイ**和**シウス**再回监狱，在牢房中找到他。之后调查仓库右上方找到地图后回去对话加入。
ウルダ	地壮星	带上**タカム**从**ハウド**村西面树林进入**ルナス**北之森林，出森林时遇到**ウルダ**，之后到斋主之馆和**ハスワ－ル**部屋发生剧情。到游戏后半段时加入。
イサト	天立星	同**ウルダ**一同加入。
ハスワ－ル	天捷星	同**ウルダ**一同加入。
ゼガイ	天伤星	带着**ハスワ－ル**在队中到**ルナス**北之森林的河边与其对话后加入。
シグレ	地好星	占领**ドラ－ト**后到**ラフトフリ－ト**的侦探事务所与其交谈后加入。注意新女王亲征后事务所会消失。
オボロ	地幽星	与**シグレ**加入条件相同。
フヨウ	地全星	与**シグレ**加入条件相同。
サギリ	地狂星	把**オボロ**带在队中到**セ－ブル**宿屋与其对话后回侦探事务所之后再来与她交谈。
ナクル	天威星	与**サギリ**加入条件相同。
レヴィ	地然星	攻下**ドラ－ト**后到遗迹“大穴”（乘船到东之船着场之后向北），在遗迹内与其对话后加入。
ベゲン	地周星	与**レヴィ**同时加入。
ジ－ン	地杰星	把**レヴィ**和**ベゲン**带在队中到**レル－カ**西之中州的封印屋与其交谈。从大本营坐船去“东之船着场”然后向北进入遗迹“大穴”，在遗迹深处加入。
ソレンセン	地俊星	到回转桥与士兵对话。之后到**エストライズ**的**バヘッジ**研究所发生情节。回大本营乘船去回转桥，剧情过后与**バヘッジ**交谈后加入。
バヘッジ	地走星	带上**ソレンセン**到大本营底层的齿车之部屋发生情节，然后到**エストライズ**的**バヘッジ**研究所发生情节，然后出大本营随便去个地方后再回齿车之部屋发生剧情加入。
キャザリ	天速星	与**エピナクス**港西边的军队对话，之后在**ハ－シュビル**军港门前遇见**キャザリ**－选择“今**は**无理”。之后在**エピナクス**港桥上再次对话后带她回大本营与军师交谈。
ハレス	地巧星	夺回大本营后到**ハ－シュビル**军港管理事务所与其交谈，然后到大本营地下酒场发生情节。之后再回管理事务所完成对话后出城再回来。最后再到大本营酒场找到他加入。
テイラ	地妖星	在大本营的宿屋门前、封印之间门前、和**ゲオルグ**门前遇到他后都选第一项让他去取材，取材结束后加入。
ビヤクレン	地奴星	把**レヴィ**带在队中向东穿过大本营的吊桥时与**ビヤクレン**战斗，之后选第二项后加入。
レ－ヴン	地煞星	把**オボロ**带在队中到**セ－ブル**与领主交谈发生剧情，回大本营侦探事务所发生剧情后到宿屋与**エグバ－ト**交谈，之后回侦探事务所再到宿屋休息，然会在宿屋底下的屋子中与他交谈后加入。
ゲンオウ	地僻星	在**ビ－バ－ロッジ**充分交谈得知**フワラフワル**爷爷的事情。之后与**フワラフワル**对话后带着**レヴィ**到**ビ－バ－ロッジ**南面瀑布深处发生剧情后加入。
キリィ	天微星	**ルクレティア**加入立刻后带上**レレイ**和**シウス**再回监狱在左侧牢房找到他对话选第二项。之后完成西之遗迹剧情后加入。

人物姓名	星宿	加入条件
イザベル	地威星	从**エストライズ**入口附近向右走发生情节，回大本营与**ルセリナ**对话，保持队伍中只有两个人到**ハウド**村战斗后加入。
マテイアス	地英星	和**イザベル**一同加入。
ヤ－ル	地进星	**ベルナダット**在队伍中时回**ニバル**岛，在码头发生剧情，在宿屋中见到**ヤ－ル**和**ネリス**，然后坐船回去时发生剧情选二。之后发生剧情和战斗后二人加入。
ネリス	地退星	和**ヤ　ル**一同加入
コルネリオ	地乐星	**ハウド**村交易所对面屋中发生剧情。之后在战斗过程中使用**コルネリオ**的纹章让精灵加入。剧情结束后加入。
モンセン	地佑星	在**レルカ**－战斗之前在他的防具屋买够一定钱数的防具。在地图战之后加入。
リヒャルト	地暗星	带着**ヴィルヘルム**和**ミュ－ラ**到**ビ－バ－ロッジ**南边的瀑布中找到**リヒャルト**与其对话。回到大本营宿屋与**ミュ－ラ**－对话后再回瀑布与**リヒャルト**交谈即可加入。
アズラッド	地遂星	在**ヤシュナ**村三色温泉亭二楼得到怪书。回大本营把书寄存到仓库后去睡觉，然后去仓库把书取出来。拿着书到**ヤシュナ**村三色温泉亭把书给占卜师旁边的从业员。到**エストライズ**带着**アズラッド**回三色温泉亭与怪书战斗后加入。
ジョセフィヌ	地镇星	**サイアリ－ズ**在队中时到**ハウド**村与她交谈即可加入。
スバル	地刑星	**ラン**在队中时到**ラフトフリ－ト**发生钓鱼大赛的剧情，获胜后加入。
シュンミン	地囚星	**スバル**加入后到**ラフトフリ－ト**宿屋与其对话后回大本营玩钓鱼游戏，钓到“变な鱼”后再去与她交谈就可加入。
レツオウ	地藏星	和**シュンミン**一同加入。
チサト	地健星	**ベルナダット**在队伍中时回**ニバル**岛，在广场与她对话，之后回港口发生剧情。解决事件后再去找她然后带她回大本营就可加入。
バシュタン	地正星	道具栏中有“？壶”时到**ハウド**村鉴定屋中就有可能发生剧情加入。
ラニア	地佐星	带着**ミアキス**到**サウロニクス**的工房不断与其交谈。
ハヅキ	地急星	**ベルク－ト**部在队中时到**スピナクス**港南侧与她对话，然后再带上**ベルク－ト**与她对话。
ズンダ	地理星	带上**ウルダ**去**トワ－フキャンプ**。爬上镇子北面的梯子找到她，从西边的树林进入**ルナス**北之森，然后再到斋主之馆发生剧情后加入。
サイロウ	地拘星	之前买很多盐,再到**ラフトフリ－ト**交易所与他对话得知盐价上涨,然后把所攒的盐都卖出就可令他加入。
エグバ－ト	地平星	军师加入后再回到**ワ－フキャンプ**到**アゲイト**监狱的地道，在地道中找到他,等他费完话后就会加入（中间不要急着按过）。
リンファ	地丑星	到**エストライズ**的宿屋中与她赌博输掉之后再到**ヤシュナ**村找到她，之后再到**ラフトフリ－ト**与她赌博后帮她负5000元后加入。
ドンゴ	地孤星	将在**セ－ブル**得到的**シルバ－ハンマ**和在**ドワ－フ**找到的**アイアンハンマ**－交给**トワ－フキャンプ**的**ドンゴ**。然后把一样武器练到十二级后就会加入。
ルウ	地稽星	带上**バヘッジ**和**ソレンセン**到**バヘッジ**研究所发生剧情。在入口附近找到齿车后加入。



铸蔷薇

PS2	游戏原名:铸蔷薇			CERO 12
	Taito Corporation	7140日元	2006.02.23	
纵版射击	DVD-ROM	日版	1－2人	46KB

[回归传统的究极射击作品]

虽然为TAITO发行，但希望玩家在接触本作时牢牢记住游戏的开发商：CAVE。这个厂商如今已经是传统纵版射击的金字招牌，前一段时间推出的PS2版“虫姬”已经让我们感受到了CAVE的最高开发水准，在几个月后，通过TAITO的发行渠道我们又能见到其令一款街机人气射击作品的移植，对于传统射击玩家来说无疑是幸福的。令传统射击玩家惊讶的是，本次CAVE制作的“铸蔷薇”完全没有如今传统射击游戏的出新要素，将操作架构完全还原到传统射击中，但配合了华丽的画面渲染，结构巧妙的弹幕与风格独特的敌方机械造型设计，游戏的可玩性并不亚于“虫姬”。

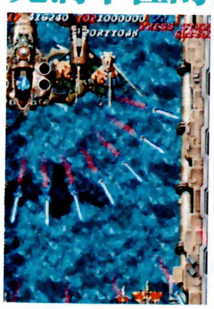


←与“虫姬”大概相同的游戏模式架构，如今已经成为cave移植作品的固定架构。很适合玩家进行练习。

实用的练习用模式

→游戏画面的构成与基础的射击感觉让笔者想到了同公司制作的首领蜂初代。

充满个性的机体







画面构成充满美感 武器特效渲染到位

REVIEW FORUM

✓ 首先，游戏的剧情架构就非常出新，以往很少见到这种蒸汽时代的欧洲情怀与日式美少女的奇怪组合，整体风格搭配之后居然让笔者不觉怪异，算是CAVE的美术架构功力所至。对于游戏架构来说，本身没有所谓的进化结构，却更是让玩家体会到了弹幕，射击与高难度躲避的本来乐趣。可以说，铸蔷薇的出现是给如今众多纵版射击游戏舍本求次，空有华丽但却内涵不足敲的一次警钟。射击的快感与躲避弹幕的成就感才是纵版射击游戏的根本乐趣啊。

✗ 本作难度，在笔者看来，简直是逆天。也许是笔者过于菜鸟，游戏的第一话BOSS便被打的头尾不分，死的一塌糊涂。（不许痴笑大怪！）到了第二话，笔者就开始觉得天旋地转，铺天盖地的弹幕让笔者完全找不到躲避的点。游戏本身在没有本移植版时便被街机杂志ARCDIA评价为弹幕之极道，如今看评价的也并不为过，对于纵版射击的达人来说，游戏自然是又可攀登的高峰，但对于大多数玩家来说，要花费的心血则难以想像。

回归传统的感动



故事背景虚拟于19世纪蒸汽时代，交代了工业大国爱德华被ROSE博士与5位女儿驾驶高科技机械袭击后，皇家攻击部队王牌飞行员驾驶“武机”所进行的反击战。与剧情相呼应的是，游戏本身的操作架构也异常传统，没有蓄能量射击，没有出新的特殊攻击，有的只是僚机，射击与爆弹。正因为这种传统，才让我们这样的玩家重新感受到了高素质关卡设计与画面渲染下的传统大作，并不觉一丝枯燥。



毁灭怪兽

PS2	游戏原名：RAMPAGE—TOTAL DESTRUCTION			
	MIDWAY	19.99美元	2006.03.04	
动作模拟	DVD-ROM	美版	1－2人	140KB

[绝对不必为行为负责的快乐！]

你无法想像现在还能有这样一款游戏，说出游戏内容……简单的说，是怪兽大破坏，复杂的说，是一只怪兽进行了丧决天伦的杀戮与毁坏。听笔者这样评价之后，您恐怕没有任何想摸本作的冲动了，但实际上，这个前作曾经出现在N64平台上的欧美奇作，会让您感受到全身心的发泄。金刚这部电影刚刚让很多人感动吧，那里的金刚是一个善良的巨兽，而这个游戏中所登场的生化怪兽不仅种类繁多，且全部为极恶的恐兽。压踏，拆除建筑物甚至将善良的人吃掉都可以在玩家的操作下实现……虽然血腥，但是过程完全是一场闹剧，能让您感受到发泄之后的快乐。游戏不仅支持单人的毁坏限时大挑战。更支持了双人的毁灭比拼，争夺建筑物的场面非常惊人。



↑居然可以将人直接吃掉！



→摧毁建筑物的方法可谓多种多样，但最终目的都是要夷为平地。



↑怪兽的杀伤力已经达到了无可比拟的地步，场景中全摧毁目指！



←建筑物中有众多可以获得的物品。

摧毁与杀戮！爆炸与嗜血！

REVIEW FORUM

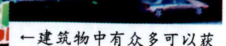
✓ 欧美厂商似乎善于制作这样的无情节背静，无道德指数的游戏……只为无限制的暴力行为与爆笑的角色行为而设计。本作便突出了这个怪诞的乐趣。当我们操作各种怪兽进行清版杀戮与清版拆除时，一定会忘却自己心中的烦闷琐事，而被游戏中无尽的破坏所吸引，到最后定然是被笑的人仰马翻，快乐的不能行。要注意的是游戏居然还设计了双人对战模式，说白了便是比着破坏，在有限的时间内，看谁进行的破坏更为恐怖，场面爆笑之极。

✗ 游戏本身的风格是非常诙谐，但游戏本身的破坏确实达到了前无古人后无来者。在笔者的记忆中从来没有这样推斥游戏深度背静，只注重杀戮与摧毁的。对于已经成年的玩家来说固然是起到了良好的心理放松作用，但如果不巧被小年龄玩家捕捉到，怕是没有任何正面意义。虽然游戏中我们可以不对自己的行为付任何责任，但在现实生活中却不能不对自己的行为进行理智的约束。但愿所有接触本作的玩家都以放松的心态来娱乐。

没有行为界限的快乐



没错，“没有行为界限”便是本作中最大的亮点，这个游戏实际上是一款廉价作品。前作在N64平台上就非常的爆笑，如今在PS2平台退出的续作更是将破坏与杀戮进行到底，可以选择的怪兽更为众多不说，游戏中的实际操作实现了对游戏场景与任意设施的全破坏，你完全可以对建筑物进行拆除，打击，跳压，也可以将地面车辆摧毁，空中的直升机进行击坠，甚至可以将无辜的民众吃掉……



次世代传媒联盟 最新上市日期

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　3月17日上市



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：普通版14.80元 豪华版24.80元　3月25日上市



精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受，更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元　上市热卖中



不要放弃每个让自己形象突进的机会！本期超级选题，再度带来LRG、GUNIT等多家绝对潮牌的最新资讯，最新鲜的，是人气MODEL将用私生活曝光表达穿着新理念。

SO COOL 2006年第(4)期

■定价：15元　3月23日上市



NDS翻新横行，掌机迷最新一期为您彻底解决假货问题，最新掌机NDSL全角度测试对比。口袋妖怪和动物之森两大特辑，为您揭开他们的幕后故事。最新掌机游戏攻略一个不差！

掌机迷52期

■定价：5.80元　3月20日出版



《口袋迷3》要登场啦！本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定GBM掌机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。

口袋迷(3)

■定价：18元　上市热卖中



圣斗士星矢系列玩具究极特辑。特别赠送：高达SEED纸巾盒变身外套，圣斗士星矢超华美原创海报。玩具的流行指南，非凡快乐从此开始。

TOYS(5)

■定价：9.80元　4月4日出版



三大特辑——最终幻想进化论、各行其道的忍者之路、财宝的轨迹。三大专题——2005年日本游戏出版报告、复刻游戏时代、FFⅢ周年。

游戏批评06春季号

■定价：12元　上市热卖中

电子游戏软件	
2006年第1～7期	9.80元
动感新势力	
31、34、36、37期	9.80元
电子天下・掌机迷	
第21期、22、24、26～28、30～49期	9.80元
第50～52期	5.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～53期	9.80元
口袋迷(2)、(3)	18元
TOYS第(1～4)期	9.80元
SOCOOL第(1～4)期(5期已售完)	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元
生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取